Joystick

Alles was Computern Spaß macht

6,50 DM 52 öS 6,50 sfr
ISSN 0935-9273

7 DMV
2. Jahrgang
Juli 1989

SPACE QUEST III
Irrfahrt durch die Galaxis



Mit großem Telespiel-Teil!

ACTION & ABENTEUER
Das Super-Rollenspiel für Sega

IM TEST:
- Bio Challenge
- Shogun
- Voyager
- Attac Sub 688
- Prophecy

ZU GEWINNEN
Ein Wochenende in Venedig
PC Engine
Luxus-Schachbrett

Für PC-Feldherren
Ghengis Khan

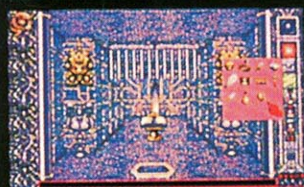
KULT




Der Tempel der fliegenden Untertassen birgt fürchterliche Geheimnisse.


Schrecklich rätselhaft, aber so bezaubernd...


Die Gänsehaut bleibt dir nicht erspart! Du wirst nicht mehr der alte sein!


Sogar deine besten Freundinnen werden dich kaum wiedererkennen...


Sie werden glauben, daß du verdorbene Trompschwänze geraucht hast...


EXXOS hat dich überlistet. Von nun an bist du ein PSY-Mutant.

EXXOS IS GOOD FOR YOU!

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES



Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

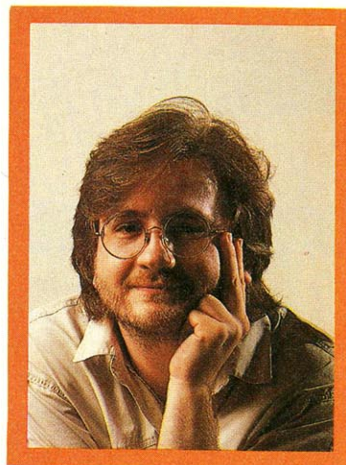
BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! **Tel. 0 69 / 77 80 25**

Mitvertrieb Österreich: KARASOFT

Die...

Preisfrage: Was tut der passionierte Computer- und Telespieler, wenn er einmal nicht vor seinem Computer sitzt und spielt? Spielen ist Freizeitbeschäftigung, aber ausschließlich spielen werden wohl die wenigsten unter Ihnen, liebe Leser.
JOYSTICK ist ein Freizeitmagazin neuer Art, und darum möchten wir uns in Zukunft nicht nur neuen Computerspielen widmen, sondern auch angrenzende Medien genauer unter die Lupe nehmen. Ob nun Comics, Brettspiele, Video oder Buch, zwischen diesen Medien und den Computerspielen findet ein ständiger Austausch von Ideen und Anregungen statt.
Was liegt näher, als die Ideen von heute, die morgen zum Computerspiel aufgearbeitet werden, schon heute in ihrer ursprünglichen Form als redaktionellen Beitrag in JOYSTICK aufzunehmen.
Multi Media nennt sich unsere neue Rubrik, in der wir über eben diese Dinge berichten werden.
Aber nicht nur hier haben wir Hand angelegt. Auch andere Bereiche des Heftes haben wir umgestellt, ergänzt oder gekürzt. Diese Anpassungen basieren natürlich nicht zuletzt auf Anregungen, die wir Ihren kritischen Zuschriften entnommen haben.
Trotzdem möchten wir es genau wissen, und deshalb finden Sie in dieser Ausgabe eine Leserbefragung. Um in diesem Zusammenhang Ihre Mitarbeit zu honorieren, verlosen wir unter allen Einsendungen natürlich auch einige attraktive Preise.
Einen Schwerpunkt dieser Ausgabe stellt sicherlich unser Bericht über die Toy-Fair-Show in New York dar. Wenn Computerspiele im Rahmen dieser Messe auch eher eine Randerscheinung waren, gibt es doch viel Neues und Interessantes von dort zu vermelden.
Ebenfalls aus den Vereinigten Staaten kommend, liegt nun der dritte Teil der vielbeachteten Serie Space Quest vor, den wir in dieser Ausgabe für Sie getestet haben. In diesem Zusammenhang möchte ich Sie auch noch einmal auf unseren Telefonsevice, den 'heißen Draht', aufmerksam machen. Hier können Sie jeden Mittwoch zwischen 17.00 und 20.00 Uhr Spieltips erfragen. Natürlich können wir nicht jedes Spiel kennen, aber wir sind gut sortiert, und es liegen sogar zu Space Quest III eine ganze Reihe von probaten Tips vor.



EDI TORIAL

Die Telespiele sind ja inzwischen zu einer vielbeachteten und eigenständigen Rubrik geworden, in der wir einige Leckerbissen für Sie zusammengetragen haben. Eine Review über das neue Sega-Rollenspiel Spellcaster und den ersten Teil der Komplettlösung zu 'Y', um nur die Highlights zu nennen. Bleibt mir noch, Ihnen bei der Lektüre von JOYSTICK viel Spaß zu wünschen.

Herzlichst Ihr

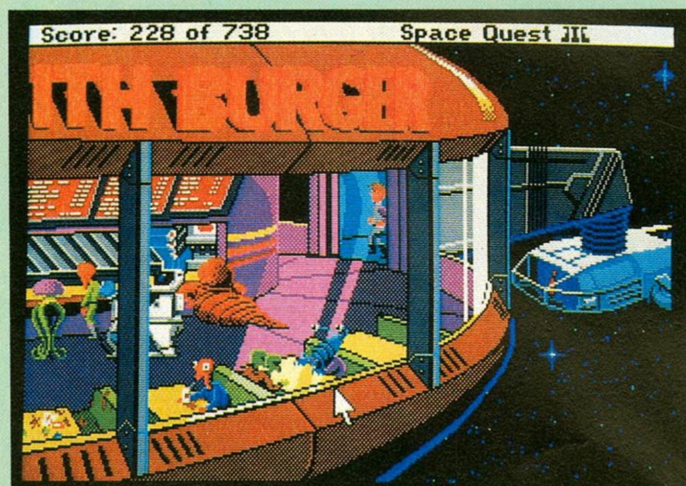
Heinrich Stiller

Heinrich Stiller

In diesem Heft

Software Review

Wettbewerbe



Rechtzeitig aus dem Andromeda-System eingetroffen: Space Quest III! Retten Sie die Programmierer vor ihrem grausamen Schicksal! S. 42



Public Domain: Neues aus Billerbeck – Interview mit den Programmierern des Spieles "Return to Earth" S. 103



Leonardo – begleiten Sie unseren sympathischen Meisterdieb auf seinen Streifzügen S. 48



Bastelstunde an der PC-Engine. Jetzt brauchen Sie auf Ihren Lieblingsjoystick nicht mehr verzichten! Bauanleitung

S. 102



"Murder in Venice" das neue Krimi-Abenteuer aus Frankreich

S. 24



Ein Freezer für den Atari ST. Was Multiface sonst noch kann, lesen Sie auf

S. 90



Bericht

Cartridge Games

Public Domain

Helpline

Rubriken

BRIEFE

Hercules-Karte

Hallo JOYSTICK-Redaktion! Als ich mir letztes Jahr einen PC zugelegt habe, wollte ich damit nicht nur Textverarbeitung bewältigen, sondern ihn auch als Alternative zum Spielen benutzen. Als besonders interessant haben sich dabei für mich die Spiele von Sierra, z.B. Larry, Space Quest oder Kings Quest herausgestellt, da sie mich einerseits aufgrund ihrer Aufmachung, ihres hohen Spielwertes und dem vielseitigen Humor ansprachen, andererseits aber mir auch als Besitzer einer Hercules-Karte die Möglichkeit geben, das Spiel unter dieser Grafikkarte zu benutzen.

Meine Enttäuschung war daher groß, als ich feststellen mußte, daß die neuen Sierra-Spiele wie Larry II, Police Quest II oder King's Quest IV die Verwendung einer Hercules-Karte nicht mehr vorsehen, sondern nur noch für Farbbildschirme ausgelegt sind. Meine Frage an Sie ist daher, ob es in nächster Zukunft von Sierra geplant ist, auch eine Hercules-Version dieser neuen Spiele auf den Markt zu bringen?

In diesem Zusammenhang möchte ich Ihnen einen Verbesserungsvorschlag für Ihre Zeitung anbieten. Gerade die PC-Benutzer mit einer Hercules-Karte stellen sich bei den unterschiedlichen Games die Frage, ob dieses Spiel auch auf Hercules läuft. Um schon im Vorfeld des Spielekaufs nach diesem Kriterium zu selektieren, bestände die Möglichkeit, daß Sie in Ihren Software Reviews bei den Spielebewertungen eine entsprechende Kennzeichnung dazusetzen könnten.

Zum anderen muß ich Ihrer Zeitschrift ein großes Kompliment bezüglich Ihrer Helpbzw. Hotline machen, da man gerade als Sierra-Fan bei den diversen Spielen oft vor unüberwindbaren Problemen steht. Ich hoffe, Sie gestalten ihre Helpline weiter mit Lösungsvorschlägen über Sierra-Spiele wie Police Quest I, Kings Quest III und all den neuen Spielen. Zum Schluß habe ich noch einen Tip zu den Sierra-Spielen. Wenn man eine vollständige Liste über alle Dinge haben will, die man während des Spieles sammeln kann, so muß man an irgendeiner Stelle im Spiel den Spielstand mit "F5" abspeichern. Der Dateiname besteht aus einem für das Spiel charakteristischen Kürzel und einer Zahl zwischen eins bis zwölf. Mit Hilfe des Befehls "View" aus den Programmen PC-Tools oder Norten Commander erscheinen im unteren Drittel der Datei eine Aufstellung sämtlicher Gegenstände, die es im Spiel zu finden gilt. Ausgedruckt ist diese Datei eine wertvolle Hilfe, da man dann wenigstens weiß, nach welchen versteckten Sachen man im Spiel zu suchen hat.

Stephan Hahne, Bochum

Red.:
Die Hercules-Karte ist unbestritten der am meisten verwendete Grafikadapter. Grob geschätzt dürften zirka 50 Prozent aller aktiven Rechner mit dieser Karte ausgestattet sein. Aber auch die Besitzer dieser Karte können sich an Sierra-Spielen erfreuen, wenn sie über einen entsprechenden (CGA)-Emulator verfügen. Mit Hilfe des Emulators "Vastscreen" beispielsweise ist es möglich, Police Quest II zu spielen. Möglicherweise gilt dies auch für Larry II und King's Quest IV, ansonsten kann ein anderer auf dem Markt befindliche Emulator Abhilfe schaffen. Die Anregung, die zu verwendende Grafikkarte bei Sierra-Spielen mitzubenennen, werden wir gerne aufgreifen, jedoch ist die Anschaffung eines Emulators wahrscheinlich der beste Weg, um einerseits doch Sierra spielen zu können, und andererseit Frust vorzubeugen. Normalerweise können diese Informationen auch beim Softwarekauf beim Händler eingeholt werden.

Wir werden uns selbstverständlich auch in Zukunft bemühen, unsere Helpline so interessant und informativ wie möglich zu gestalten. Liegt uns eine Lösung vor, so verwenden wir diese zuerst im Rahmen unserer Hotline, um nicht durch eine sofortige Komplettlösung den Spielspaß zu zerstören. Natürlich werden wir parallel dazu auch in der Helpline einige Tips und Tricks abdrucken und zu einem späteren Zeitpunkt mit einer Komplettlösung dienen können. Für aktuelle Probleme steht natürlich nach wie vor die Hotline an jedem Mittwoch von 17.00 bis 20.00 Uhr unseren Lesern zur Verfügung. Die von Herrn Hahne vorgeschlagene kleine "Schummelei", um an die Objektliste heranzukommen, wollen wir auch gerne an Sie weiterreichen.

Bedienungsanleitung

Hallo JOYSTICK-Redaktion, ich möchte mich mit einem etwas ungewöhnlichen Problem an Sie wenden. Vor kurzer Zeit habe ich bei meinem Softwarehändler ein Spiel erworben. Zu Hause beim Auspacken stellte sich dann heraus, daß dem Spiel zwar eine Bedienungsanleitung beilag, diese jedoch in englischer und französischer Sprache abgefaßt war. Da ich dieser beiden Sprachen nicht mächtig bin, hatte ich natürlich große Probleme, mich mit der Steuerung und der Geschichte vertraut zu machen. Nun meine Frage: Warum liegt nicht jedem Spiel, das hier in der Bundesrepublik verkauft wird, eine deutsche Bedienungsanleitung bei? Mit einer deutschen Anleitung könnte doch so manches Problem vermieden werden, und andere Spiele bieten ja auch eine deutsche Anleitung.

Bei einem Spiel, das für 89 DM verkauft wird, könnte man doch eigentlich verlangen, daß die notwendigen Instruktionen jeweils in der Landessprache beiliegen.

Ich bin sicherlich nicht der einzige, der auf diesem Gebiet Probleme hat.

G. Rauch, Osnabrück

Red.:
Das Problem mit der nicht vorhandenen deutschen Bedienungsanleitung findet seinen Ursprung im europäischen Markt. Direktimporte aus England können so dem Endverbraucher in der Regel etwas günstiger angeboten werden. In den von deutschen Vertreibern angebotenen Packungen (des gleichen Spiels) ist schon des öfteren eine deutsche Anleitung zu finden, was sich oft auch preislich bemerkbar macht. Wir können nur den Tip geben, schon beim Kauf auf diesen Umstand zu achten und möglichst ein Programm zu erwerben, dem eine deutsche Anleitung beiliegt. Leider können wir mit einer deutschen Anleitung zu diesem Spiel nicht dienen.

Bezugsquelle

Sehr geehrte Redaktion! Zuerst viele Grüße aus Baldham. Nun aber zu meinem Anliegen. Im August letzten Jahres habe ich Ihnen eine Karte von Saboteur II (sechs DIN-A4-Seiten Karte, zwei Seiten Definitionen und eine Seite Tips) zugesandt. Leider hatte ich nicht soviel Glück wie mein Freund Sven, da meine Karte nicht

abgedruckt wurde (wahrscheinlich zu umfangreich). Wird die Saboteur-II-Karte noch abgedruckt? Des weiteren hätte ich noch ein paar Fragen an Sie...

1. Wo kann ich die Spiele Boulder Dash Construction Kit, Summertime Specials und Super Hero möglichst preiswert beziehen?

2. Könnten Sie mir sagen, wo ich bei Frankie goes to Hollywood die Money Bag und den Fish einsetzen muß?

Peer Emmerich,
Baldham

Red.:
Jeden Tag erreichen uns neue Leserzuschriften mit Tips und Tricks, über die wir uns sehr freuen. Oft erreichen uns auch mehrere Karten, Tips und Tricks zu ein und demselben Spiel. Aus diesem Grund müssen wir eine Auswahl treffen und können daher leider nicht jede eingesandte Lösung abdrucken. Bei entsprechender Nachfrage ist es aber durchaus im Bereich des Möglichen, daß die angesprochenen Materialien zu Saboteur II doch noch veröffentlicht werden.

Die preiswerteste Methode, die angesprochenen Spiele zu beziehen, besteht sicher darin, die Kleinanzeigen in diversen Zeitschriften zu durchforsten und auf diese Weise ein gebrauchtes Spiel zu ergattern. Ansonsten könnten Sie noch in einem Kaufhaus im Rahmen eines Sonderangebotes fündig werden.

Den Spieltip zu Frankie goes to Hollywood müssen wir leider schuldig bleiben, da wir über keine Tips zu diesem Programm verfügen. Wir möchten die Frage jedoch an unsere Leser weiterreichen.

Urheberrecht

Ich habe eine Frage zum Urheberrecht. Ist es erlaubt, ein Spiel, das bereits auf dem Markt ist, umzuschreiben und es dann einer Softwarefirma anzubieten? Gibt es für ein solches Vorhaben eine zeitliche Begrenzung? In meinem Fall handelt es sich um das Spiel "Hanse", das sich gut zum Umschreiben eignet, da ich hauptsächlich in BASIC programmiere. Ich hoffe, daß Sie mir helfen können.

Volker Nordhoff,
Altenberge

Red.:
Bevor Sie sich an die Neuprogrammierung des Spieles setzen, sollten Sie Kontakt mit dem Softwarehaus aufnehmen, das das Originalspiel herausgebracht hat. Dort kann man Ihnen definitive Auskunft geben, ob Sie geltendes Recht verletzen oder nicht. Jedoch können Sie prinzipiell davon ausgehen, daß jede kommerzielle Software urheberrechtlich geschützt ist, und somit eine Lizenz oder Genehmigung des betreffenden Softwarehauses unbedingt erforderlich ist. Natürlich können Sie Ihre überarbeitete Version des Spieles dem Softwarehaus vorlegen, das das Originalprogramm herausgegeben hat.

Bedienungsanleitung II

Sehr geehrter Verlag! Ich möchte Sie bitten, mir die Bedienungsanleitung zu Impossible Mission zu schicken. Diese war nicht in der Verpackung enthalten.

Heiz Mathys,
CH-Kirchberg

Red.:
Leider können wir mit der Anleitung nicht dienen. Sollte in Ihrem Originalspiel keine Bedienungsanleitung enthalten gewesen sein, sollten Sie das komplette Spiel an die Softwarefirma zurücksenden. Dort wird man Ihnen mit einer Anleitung weiterhelfen können.

Joy and Destroy

Ich habe eine Frage zum Spiel "Joy and Destroy". Nachdem ich beim Schloß den Wassergraben durch Herunterlassen der Zugbrücke überwunden habe, komme ich einfach nicht an dem Torwächter-Monster vorbei. Ich habe schon alles Mögliche versucht – ohne Erfolg. Sogar mit dem Zauberschwert klappte es nicht! Hoffentlich könnt Ihr mir einen Tip geben.

Thomas Tremp,
Zürich

Red.:
Wir können Ihnen einen Tip geben, dank eines Landsmanns von Ihnen, denn Bengt Steinbrecher aus Widen ließ uns einige Tips zu diesem Spiel zukommen:



Mit der Tastenkombination CTRL M ist es möglich, eine Gesamtkarte auf den Monitor zu holen.

Betätigt man die beiden Tasten CTRL W, kann man die meisten Monster für eine kurze Zeit außer Gefecht setzen.

Die Irrgärten werden durch zweimaliges Drücken der DEL-Taste umgangen.

Maniac Mansion

Sehr geehrter Dr. Joystick, ich hoffe, Sie können mir meine folgenden Fragen zum Spiel Maniac Mansion beantworten:

- *Wie kommt man an der fleischfressenden Pflanze hoch?*
- *Wo findet man den Code für die Innentür des Labors?*
- *Wofür ist die Zahl in dem Teleskop zu gebrauchen?*
- *Wenn man im Bad (in der Dusche) das Wasser andreht, bekommt man eine Zahl. Wofür kann ich sie gebrauchen?*

Ich hätte noch 1000 Fragen zu diesem Spiel, deswegen würde ich Sie bitten, mir die Adresse von Lucasfilm-Games zu geben.



Vinzenz van Dyck,
Ampfing

Red.:
An der fleischfressenden Pflanze können Sie hochklettern, wenn Sie zuerst den Krug mit Wasser füllen, sich aus der Küche die Cola-Dose holen. Nun geben Sie der Pflanze zuerst das Wasser und dann die Cola und können somit unbeschadet nach oben.

Um die Labortür aufzubekommen, müssen Sie zuerst durch das Teleskop, das sich in dem Raum oberhalb der fleischfressenden Pflanze befindet, sehen. Sie müssen jedoch Geld berappen, wenn Sie durch das Fernrohr sehen wollen. Nun bekommen Sie den Code für den Tresor, den Sie danach gleich öffnen sollten. Darin befindet sich ein Umschlag, den Sie in den Krug (vorher mit Wasser füllen) legen müssen, bevor er in den Mikrowellenherd kommt. Der Erfolg ist eine 25-Cent-Münze. Mit dieser Münze müssen Sie warten, bis der Doktor in der Spielhalle das Meteor-Mess-Game gespielt hat. Danach spielt man selbst das Spiel; die erste Zahl der Highscore-Liste ist die Codenummer für die Labortür.

Die Zahl, die man im Bad bekommt, ist die Telefonnummer von Edna.

Neuromancer

Liebe JOYSTICK-Redaktion, ich habe ein Problem mit dem Spiel Neuromancer von Electronic Arts. Bei diesem Spiel ist immer wieder die Rede von Maas Biolabs und der bahnbrechenden Erfindung, die dort gemacht wurde. Immer wenn ich Maas aufsuche, ist die Tür verschlossen. Ist es möglich, sich hier vielleicht mit Gewalt Zutritt zu verschaffen?

Name und Anschrift
der Red. bekannt.

Red.:
Diese Frage wurde uns auch öfter während des Hot-Line-Service gestellt. Doch leider mußten wir an dieser Stelle immer passen. Wer von unseren Lesern kann hier weiterhelfen? Bitte meldet Euch.



Sword of Sodan

Bei Sword of Sodan habe ich ein Problem, bei dem ich nicht weiterweiß:

Nachdem man schon eine Weile im Schloß ist, kommt eine Stelle, bei der man einen Extra-Bonus in Form eines vogelartigen Sauriers bekommt. Dann erscheint in der Mitte der Schriftzug "The animal is hungry". Wenn ich nun auf diesem komischen Vieh weiterreite, stapeln sich nach einiger Zeit vor und hinter mir Mauern auf, und der Zwischenraum, in dem ich mich dann befinde, läuft voll mit Wasser, so daß das Vieh und ich ertrinken. Was muß ich tun?

Sebastian Grams, Hamm



Red.:
Das Problem liegt eindeutig bei dem Tier, denn wie schon der Schriftzug zeigt, ist es hungrig. Man setzt sich also auf das Tier, wendet sich zurück (nach links) und läßt den Vogel den kreisenden Wurm fressen. Nun kann der Vogel springen, wenn man den Joystick nach vorn drückt. Jetzt geht man weiter nach rechts, bis man an die Stelle kommt, wo einen das Wasser zu ertränken droht. Läßt man sein ungewöhnliches Reittier an dieser Stelle öfters springen, kann man auch diese Schikane überwinden.



Werewolves of London

Zu den Anfragen von Dieter und Thomas Körber aus JOYSTICK 5/89 (Leserbrief Fragen über Fragen) habe ich folgende Lösung gefunden:

Problem 1: Um den Passanten oder dem Polizisten Blut abzapfen zu können, muß man auf der Anzeige unten mittels Cursortasten auf ein leeres Feld gehen und den Feuerknopf mehrmals drücken.



Zum zweiten Problem: Sie müssen am Startpunkt die Feile mitnehmen und dann dreimal nach links bis in den Park gehen. Dort gehen Sie fünfmal nach unten und kommen zum Hintereingang des Gefängnisses. Jetzt benutzen Sie die Feile, indem Sie auf das dafür vorgesehene Symbol gehen und den Feuerknopf drücken.

Somit verschwindet das Gitter, und sie können in das Gefängnis gehen, um dort die Feile abzulegen. Man kann sich nun getrost einlochen lassen, da man ja jederzeit die Feile wieder aufnehmen kann. Am nächsten Tag gehen Sie dann durch die Gefängnistür über das Dach, von dort aus nach links, holen sich den Gulliheber und gehen denselben Weg wieder zurück. Legen Sie dann den Gulliheber ab.

Wenn Sie es schaffen, einen Polizisten mit Lampe zu überwältigen, verfügen Sie über den Gefängnisschlüssel.

Begeben Sie sich aber dann schnellstmöglich zum Gefängnis zurück, und legen Sie den Schlüssel davor ab, oder probieren Sie die Tür zu öffnen.

Am nächsten Tag, wenn die Gefängnistür offen ist, nehmen Sie den Schlüssel dann wieder an sich und legen ihn im Gefängnis ab. So können Sie jederzeit durch die Gefängnistür gehen.

Michael Stumpf, Nürnberg

Battletech

Ich besitze das Rollenadventure Battletech von Infocom. Nachdem ich das Training absolviert und ein paar Agenten aufgestöbert habe, fand ich endlich das Geheimlager "Star League". Nun stehe ich vor einem großen Problem: Nachdem ich alle Türen mit den dazu benötigten Codes geöffnet habe und den Raum mit den Ersatzteilen fand, mußte ich nur noch um Hilfe per "Hypercom-Sender" rufen. Doch immer, wenn ich zum Computer gehe, erscheint die Meldung "incorrect WHITE CODE".

Wo kann ich die anderen Codes finden, die man für die Computer braucht?

Was kann man mit dem Maproom anfangen?

Wie viele Agenten kann man während der ersten Mission finden?

Christian Witkowski, Lörrach

Red.:
Wenn Sie die Sternenkarte (im Handbuch Seite 14) einmal näher untersuchen, werden Sie bemerken, daß sie stellenweise mit einem Schatten unterlegt ist, der die Form eines auf dem Kopf stehenden Fragezeichens hat. Auf dieser Unterlegung befinden sich mehrere Sterne, die Sie im Maproom in der gleichen Reihenfolge anklicken können. An dem Terminal sehen Sie dann, ob der Code richtig ist. Wie viele Agenten Sie in der ersten Mission finden müssen, können wir leider nicht genau sagen, da wir sie nicht gezählt haben. Tut uns leid.

Stifflip & Co.

Ich habe Probleme mit dem Lösungsweg von Stifflip & Co. und komme einfach nicht weiter. Können Sie mir weiterhelfen?

Manfred Jahns, Nordhorn

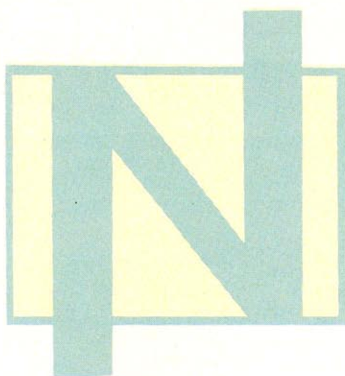
Red.:
Leider können wir das momentan nicht. Aber vielleicht weiß an dieser Stelle einer unserer Leser weiter und kann helfen.

Castle

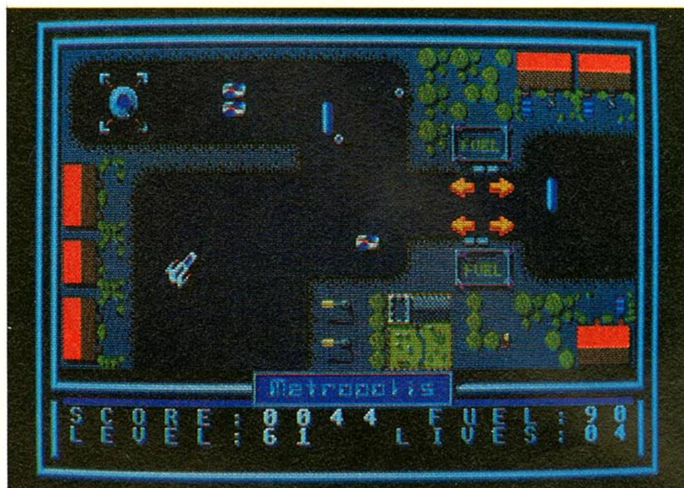
In Ausgabe 5/89 las ich, daß Josef Fersch weitere Fragen zu dem PD-Spiel Castle hat. Hier die Antwort:
Die Wassergräben kann man überwinden, wenn man ein "necklace" hat, also eine Halskette, die vor Fallen schützt. Dazu sollte man die Statue des Königs genauer untersuchen. Neben der Küche ist die kleine Kammer eines Bediensteten. Dort finden wir eine leere Weinflasche, die wir natürlich mitnehmen und am Springbrunnen im Garten füllen können. Nun können wir trinken.
Aber ich habe auch eine Frage:
Nachdem ich drei oder vier Sachen genommen habe, kommt die Botschaft, daß ich nichts mehr tragen kann, jedoch ablegen kann ich die Sachen auch nicht!
Wie öffne ich die magisch verschlossene Tür, damit ich raus kann?

Red.:
Fragen, die das Leben stellt... Leider wissen wir auch bei diesem Problem nicht weiter, so daß uns nichts weiter übrigbleibt, als es an unsere Leser weiterzuleiten.





NEWS



Bildschirmfoto: Metropolis

ATARIS Änderung

In der letzten Ausgabe berichteten wir groß über das Atari 7800 ProSystem, das demnächst auf dem deutschen Markt erscheinen wird. Es haben sich jetzt ein paar Änderungen ergeben, über die wir unsere Leser natürlich informieren müssen. Im Lieferumfang des Gerätes werden nicht, wie von uns geschrieben, zwei ProLine-Controller und das Spiel Pole Position II enthalten sein. Die ProLine-Controller werden durch zwei Joypads und Pole Position II durch Asteroids Deluxe (mit dem von uns getesteten identisch) ersetzt. Allerdings wird Asteroids Deluxe nicht als Cartridge beiliegen, sondern fest in der Hardware integriert sein. Und da wir ja keine halben Sachen machen, konnten wir auch noch ein paar technische Daten in Erfahrung bringen, die sich recht interessant anhören: Das ProSystem hat eine Auflösung von 242 x 320 Pixel und 256 Farben. Die Anzahl der Sprites ist unbegrenzt, da diese nicht über Hardware, sondern über Software erzeugt werden. Der Sound ist zweistimmig. Die Cartridges haben eine Kapazität von 32 K bis zu 144 K (?). Der Prozessor ist ein weiterentwickelter 6502-Kompatibler, der den schönen Namen Sally trägt.

Der Mann mit der Peitsche

Indiana Jones, unser Leib-und-Magen-Held, ist wieder unterwegs. Am 14.9. dieses Jahres wird der dritte und wahrscheinlich auch letzte Teil der Indiana-Jones-Saga in die deutschen Kinos kommen. (Engl. Originaltitel: Indiana Jones and the Last Crusade) Und zum gleichen Zeitpunkt wird dann auch das Spiel, oder besser die Spiele, über Rainbow Arts bei uns erscheinen. Die Spiele werden bei Lucasfilm selbst programmiert. Es wird ein Actionspiel und ein Adventure geben. Die Handlung hört sich, wie bei Indiana Jones üblich, recht interessant an. Dieses Mal ist Indy auf der Suche nach dem heiligsten unter allen Heiligtümern, dem Heiligen Gral. Das Abenteuer beginnt in den Höhlen von Colorado, geht weiter in den tiefen Katakomben von Venedig und endet in Deutschland im zweiten Weltkrieg. Man darf sowohl auf den Film als auch auf die Spiele gespannt sein.

Firebird präsentiert

Quartz. Ein neues Shoot'em Up für den Atari ST und den Amiga. Insgesamt sieben Levels voller Aliens, Raketen, Mörderwespen und schleimigen Schlangen sowie Meteorstürme machen dem Spieler das (Über-)Leben schwer. Zum Glück besteht immer wieder die Möglichkeit, neue Extrawaffen zu bekommen, um die tödlichen Attacken der Feinde zu überstehen. Quartz wird für beide Systeme zu einem Preis von 19,95 engl. Pfund erhältlich sein.

Rapid Software

Die Firma Software Horizons LTD hat ein neues 16-Bit-Label unter dem Namen Rapid Software gegründet. Rapid Software tritt mit dem Konzept an, 16-Bit-Software zu einem Preis von 9,95 engl. Pfund auf den Markt zu bringen. Rapid Software strebt dabei qualitativ hochwertige und spielbare Programme an, vier Titel sind bereits für Amiga und Atari ST angekündigt.

Twylyte in den Systemen ST und Amiga ist ein 3D-Shoot'em-Up mit insgesamt fünf Levels, die es zu überstehen gilt. Digitalisierte Musik und Soundeffekte bilden eine fantastische Atmosphäre für dieses Action Game.

Triton III, ebenfalls für die Systeme ST und Amiga ist auch ein Shoot'em Up, das durch ein besonders ausgefeiltes Scrolling besticht. Insgesamt sechs Stufen müssen bewältigt werden, um ein riesiges Raumschiff zu zerstören. Extrawaffen und selbständig zielsuchende Raketen sind nur einige der Features, die Triton III bieten wird.

Stomp ST ist ein Musikeditor für den ST. 60 Tracks können aufgenommen und gespeichert werden. Sicher ein interessantes Programm zu einem sehr günstigen Preis.

Metropolis für den ST und den Amiga ist ein klassisches Arcadenprogramm mit kniffligen Problemen. Ausgerüstet mit einem schnellen und beweglichen Fahrzeug, muß der Spieler versuchen, in einer von Feinden besetzten Stadt Hinweise zu finden, die ein Entkommen ermöglichen. Über 100 Screens müssen durchsucht werden, um dieses Ziel zu erreichen.

Wicked von Activision

Ausgehend von den mystischen Zeichen von Zodiac und den dunklen Kräften des Bösen entführt Wicked den Spieler in den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Das Böse ist in insgesamt zwölf Bereichen des Universums durch die Tore der Zerstörung eingedrungen. Da das Böse ständig stärker wird, muß ein Held her, um diesen Vorgängen Einhalt zu gebieten. Und so werden Sie vom großen Sonnengott gerufen, um das Böse zu bekämpfen. Ziehen Sie also mit Feuer und Schwert aus, um den Sendboten des Bösen Mores zu lehren. Spieltechnisch betrachtet, präsentiert sich Wicked als Arcadenspiel mit taktischen Einlagen. Nur wenn es Ihnen gelingt, das Böse zu verstehen, werden Sie es besiegen können. Wicked wird für die Systeme Amiga (24,99 engl. Pfund) und Atari ST (19,99 engl. Pfund) erhältlich sein.

Die Riesenparty

Vom 30.06 bis zum 02.07 dieses Jahres findet in Heinsberg (irgendwo an der holländischen Grenze) die Radwar Pool Party V3.0 - The Final statt. Anders als bei den beiden vorigen Partys findet sie nicht in einer Disco, sondern in einem Freibad statt. Geboten wird ein großes Showprogramm und viele nette kleine Extras. Aus Platzgründen können wir nur einen Teil der stattfindenden Attraktionen erwähnen: Es werden Crackergruppen aus ganz Europa erwartet, ebenso wie Abgesandte diverser Softwarehäuser. Das Showprogramm umfaßt einen Live-Act sowie diverse andere Einlagen. Weiterhin sind ein Feuerwerk sowie ein Turnier zwischen Softwarehäusern und Crackergruppen geplant. Im Rahmenprogramm ist dann noch die Siegerehrung des Demo-Competitions sowie der Start eines neuen Demo-Wettbewerbes enthalten. Treffpunkt wird in Heinsberg-Oberbruch vor der Disco La Quinta sein. Wer mehr Infos, eine Einladung haben oder andere Dinge über die Party wissen will, sollte Digital Marketing in Hückelhoven kontakten (Tel. 02435 / 2086). Für Personen, die übers Wochende dableiben wollen, ist eine Zeltmöglichkeit vorhanden. Sollte es regnen, wird die ganze Veranstaltung in einer großen Disco stattfinden. Es wird sich auf jeden Fall lohnen, vorbeizuschauen, da auch wir JOYSTICK-Redakteure da sein werden. Bis dann also.

Es wird stürmisch!

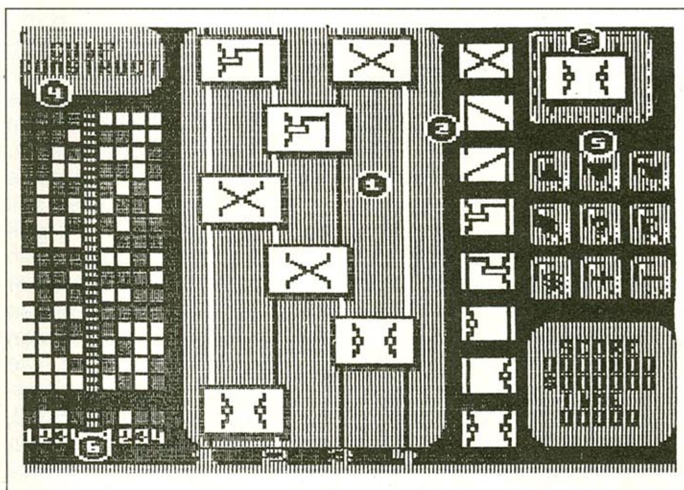
Das Böse in Form einer Königin beherrscht ein Land und das in ihm lebende Volk, nur einer kann helfen, der STORMLORD. Seine Aufgabe ist es, die Gefangenen zu befreien und dem Reich den einstigen Frieden zurückzubringen. Das direkte Ziel des Spielers ist es, den herrschenden Monarchen zu vernichten, sollte es dem Spieler nicht gelingen, ja dann... Stormlord wird für den Atari ST, Amiga, C-64, Amstrad und Spectrum erscheinen. Die Musik der 16-Bit-Version kommt übrigens vom deutschen Softwarehaus Thalion aus Gütersloh.

Rainbow Islands

Lange genug hat es gedauert, doch jetzt ist sie da: die Fortsetzung des Mega-Sellers Bubble Bobble. Vor vielen Jahren haben die beiden Helden Bub und Bob den Magic Rainbow von ihren Eltern bekommen, und jetzt, wo sie älter und weiser geworden sind, kehren sie an ihre Geburtstätte zurück, um nach Tresoren und Abenteuern zu suchen. Doch es geht nicht nur um Tresore und Abenteuer, nein, auch ein Bösewicht muß verjagt werden. Dieser Bösewicht tritt hier in Form des Prinzen der Dunkelheit auf. Warten wir ab und wärmen den Joystick vor.



Bildschirmfoto: Warriors of the Wasteland



Screenprint Bit Exorcist

Kingsoft stellt vor

Zwei neue Programme aus dem Hause Kingsoft liegen mit "Warriors of the Wasteland" und "Bit Exorcist" vor.

Warriers of the Wasteland präsentiert sich als Arcadenspiel mit guten Grafiken und digitalem Sound. Nachdem der böse Zathan die drei Diamanten der Weisheit gestohlen und die Prinzessin des Lichts entführt hat, stürzte er mit Hilfe der Diamanten das Volk ins Elend. Er erschuf schreckliche Kreaturen, die die Menschen grausam ermordeten. Alle Versuche, die Diamanten zurückzuerobern, scheiterten an der Übermacht Zathans. Ziel des Spieles ist es, zu überleben und die Prinzessin zu befreien. Umherfliegende P-Kapseln verleihen dem Spieler Unverwundbarkeit, bessere Waffen und gelegentlich ein Extraleben. Ist die Energie des Kämpfers aufgebraucht, ist das Spiel verloren. Warriors of the Wasteland wird für die Systeme Atari ST, Amiga, MS-DOS und C-64 erhältlich sein.

Bit Exorcist dagegen liegt eine gänzlich andere Thematik zugrunde. Der Spieler muß versuchen, acht durch Geister verseuchte Computer von diesen zu befreien und beschädigte Chips zu reparieren! Nur damit kann den Geistern die Fähigkeit zur Vermehrung genommen werden. Der Held besteigt nun einen Antigravgleiter und wird um 99,93 % verkleinert und auf die Platine gebeamt. Da dies viel Energie kostet, steht nur wenig Zeit zur Geisterbekämpfung zur Verfügung. Entsprechende Displays zeigen die Position des Spielers und der Geister sowie die Anzahl der noch zu besiegenden Geister und der beschädigten Chips an. Zum Vernichten der Geister steht eine spezielle, am Gleiter montierte Kanone zur Verfügung.



Honda RVF

Style oder Status?

Style oder Status, das ist hier die Frage, welche sich allerdings leicht beantworten läßt. Es gibt beide! Sowohl MicroStyle als auch MicroStatus sind zwei neue Softwarelabel, die von Microprose ins Leben gerufen wurden. Während MicroStatus sich um alles kümmert, was einen Computer hat, wird MicroStyle Spiele für Erwachsene produzieren. Es werden allerdings keine Sexgames oder besonders brutalen Spiele, sondern anspruchsvolle Programme, die aufgrund ihrer Komplexität nicht für Jugendliche geeignet sind. Das erste Programm dieser Art ist eine Rennsimulation und heißt Honda RVF, wobei die Betonung hier eher auf Simulation als auf Renn liegt. In enger Zusammenarbeit mit Honda wurde eine Fahrsimulation ausgearbeitet, die bis in kleinste Detail geht. Xenophobe, ein weiteres Programm, das unter dem MicroStatus-Label erscheinen wird, ist das erste Shoot'em-Up-Spiel welches von MircoProse kommt. Wie immer geht es darum, einen Planeten von Aliens zu befreien. Ein Programm, das man wirklich als neu bezeichnen kann, zumindest von der Idee her, ist **Rainbow Warrior - The Greenpeace Game.** In Zusammenarbeit mit Greenpeace wurde ein Spiel entwickelt, bei dem es mal nicht darum geht, zu schießen oder ein hübsche Frau zu befreien. Hier soll der Spieler die Umwelt schützen und dabei auch noch was lernen. Wenn er zum Beispiel etwas gegen sauren Regen unternehmen will, muß er erst lernen, wie der entsteht. Rainbow Warrior wird sicherlich ein Spiel, das sich aus der gesamten Masse an Software positiv herausheben wird. Warten wir es ab. Übrigens werden ab jetzt alle 16-Bit-Versionen der Incentive-Spiele (Dark Side, Driller etc.) über MircoStatus vertrieben.

Das Spiel überhaupt.

Von PANDORA kommt OUTLAND, welches laut Presse-Info das Spiel für den Atari ST überhaupt sein soll. Es enthält schnelles Parallax-Scrolling, einen 380 kByte langen Soundtrack und eine 380 kByte lange Endsequenz. Und wovon handelt das Spiel? Natürlich sind mal wieder Aliens gekommen, doch diesmal sind sie nicht bösartig, sondern mit dem friedlichen Angebot, uns an ihrem ganzen Wissen teilhaben zu lassen. Doch natürlich kommt es irgendwann dann anders, als es sein sollte, und es wird wieder ein Freiwilliger gesucht, der die Aliens vertreibt. Warten wir es mal ab, ob das Spiel das hält, was die Presse-Info verspricht.

Skweek for President

Von dem französischen Softwarehaus Loricels kommt ein neues Spiel, das den beachtlichen Namen SKWEEK! trägt. Laut Presse-Info ist Skweek ein humorvolles, schnelles Arcadengame, wie eine supermoderne Version von Pac Man. Der Held, Skweek, ist ein orangefarbenes Bündel voller Spaß. Seine Aufgabe ist es, seinen Heimatplaneten in einer neuen Farbe anzumalen. Statt des bisher vorherrschenden Rosa möchte er jetzt lieber ein schönes sattes Blau haben. Leider gibt es, wie überall, ein paar Personen, die etwas gegen Blau haben, und so muß sich unser Held mit viel Geschick durch 99 Levels voller Gefahren pinseln.

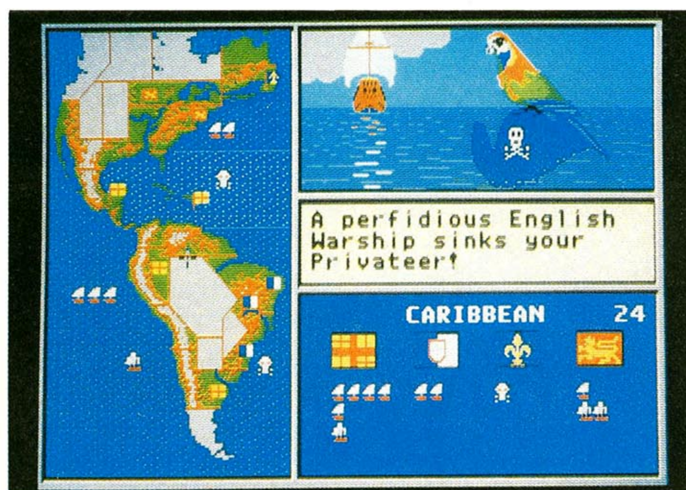
Licence to Kill

Domark hat sich des neuen James-Bond-007-Films angenommen und eine Umsetzung für alle gängigen Systeme getätigt. Begleiten Sie Timothy Dalton bei seinem privaten Rachefeldzug gegen Sanchez, den Erzdrogendealer, und die Tentakel seiner Schieberorganisation. Bestehen Sie unter anderem einen Helikopter-Fight, einen Unterwasserkampf gegen Haie und die Schergen von Sanchez, und verhindern Sie, daß der gesuchte Verbrecher sich mit einer Unmenge von Drogen, die in einem Ölfrachter versteckt sind, absetzt.

Licence to Kill wird für die Systeme Atari ST, Amiga, MS-DOS, C-64, CPC und Spectrum erhältlich sein.

Der Goldrausch

Der Goldrausch ist ein Thema, welches Sierra gerade in ihrem Spiel Gold Rush verarbeitet hat, auch die Strategic Studies Group aus Australien hat sich nun dieses Themas angenommen und das Spiel "Gold of the Americas" für MS-DOS-Rechner angekündigt. In Gold of the Americas steuert der Spieler eine Gruppe von jungen abenteuerlustigen Auswanderern aus Europa, die in der neuen Welt nach Gold suchen wollen. Es geht aber nicht nur darum, Gold zu finden, sondern man muß die neue Welt kolonialisieren, sprich Städte und Schiffe bauen etc. Das Programm unterstützt CGA-, EGA-, Hercules-, MCGA- und VGA-Grafikkarten.



Gold of Americas

Erweitertes STOS

Vor ein Tagen flatterte uns ein kleines Päckchen von der Firma Mandarin Software aus England ins Haus, in dem folgendes enthalten war: ein STOS Maestro und ein STOS Maestro Plus. STOS Maestro ist die Erweiterung für STOS, die es erlaubt, "gesampelte" Sounds in die eigenen Programme einzubauen. Im STOS Maestro sind alle benötigten Programme enthalten, die zum Manipulieren und Entwickeln von Sounds benötigt werden. Wer auch gleich den Sampler dabei haben möchte, sollte dann auf STOS Maestro Plus zurückgreifen, da hier neben der Software auch ein Sampler enthalten ist. Weiterhin war im Päckchen eine Presse-Info enthalten, aus der wir erfahren konnten, daß ungefähr zu diesem Zeitpunkt der STOS-Compiler auf den Markt kommt. Die Zusatzdisk STOS Sprites 600, auf der mehr als 600 Sprites zu finden sind, braucht man, um gute Spiele zu entwickeln. Die Sprites umfassen alle Genres wie zum Beispiel Raumschiffe, Aliens, und Sprites aus den Bereichen Fantasy, Sciene Ficton etc.

Piraten-Warnung

Wir wurden von Palace Software gebeten, folgende Meldung zu veröffentlichen:
Im Frühjahr dieses Jahres ist eine raubkopierte Vorab-Version vom Shoot'em Up Construction Kit durch Europa gegangen. Diese Version ist nicht in der Lage, selbstlaufende Spiele zu erstellen. Außerdem befindet sich auf dieser Version ein Virus, der von den meisten Virus-Findern nicht erkannt wird und hochgradig gefährlich ist. Die Firma weist hiermit jede Verantwortung für durch den Virus entstandenen Schaden von sich.

Die Gewinner stehen fest

Zunächst möchten wir uns bei Ihnen für die rege Teilnahme an unserem Wettbewerb in Zusammenarbeit mit der Firma Microprose bedanken. Unsere Glücksfee hat mit sicherer Hand bereits die glücklichen Gewinner ermittelt.

Der erste Preis, ein portabler Farbfernseher, geht an:

Dieter Gontrum
Joh.-Seb.-Bach-Str.16
6110 Dieburg

Der zweite Preis, ein CD-Player nebst einigen CDs, geht an:

Holger Schnackenberg
Emerweg 16
2970 Emden

Und der dritte Preis, ein Walkman, geht an:

Nick Wüstner
Wolliner Str.2
2000 Hamburg 73

Herzlichen Glückwunsch!!!!!



Millennium

Activision wieder aktiv

Von Activision wurde ein ganzer Haufen neuer Software angekündigt, den wir jetzt ordnen und vorstellen werden. Als erstes wird in diesen Tagen der Time Scanner erscheinen. Time Scanner ist eine Flippersimulation par excellence. Im Original von Sega in die Spielhallen gebracht, bietet Time Scanner alle Features, die man von den richtigen Flippern her kennt. Ob es nun Multiball, Bonuszähler oder das ach so beliebte Tilt ist. Sechs verschiedene Flipperhintergründe gilt es in Time Scanner zu durchspielen, um den letzten Bonus-Level, welcher eine völlig neue Breakout-Variante ist, zu erreichen. Time Scanner wird für Atari ST, Amiga, C-64, CPC und den guten alten Spectrum erhältlich sein. Vom Activision Label Electric Dreams kommt Millennium 2.2, welches sich schwer in irgendein Genre einordnen läßt, da es von jedem etwas enthält. Nach einer Kollision eines Asteroiden mit der Erde ist diese vorerst unbewohnbar geworden. Der Spieler befindet sich im Jahre 2200 AD auf einer Mondbasis, und sein Ziel ist es, die Forschung so weit voranzutreiben, daß man die Erde wieder bewohnbar machen kann. So präsentiert sich Millennium 2.2 als Mischung aus Strategie, schneller 3 D-Action und Logikrätseln, an denen man sicherlich lange zu knacken hat. Die Grafiken, die wir bis jetzt zu sehen bekamen, sind atemberaubend schön, und ich möchte fast behaupten, sie gehören zum Besten, was ich bisher auf dem Atari ST gesehen habe. Neben der ST-Version wird Millennium 2.2 auch noch für den Amiga und MS-DOS-Rechner erscheinen. Vom Software-Label Vector Grafix, das sich seit kurzem Activision angeschlossen hat, kommt das Programm Bomber Tactical Air Combat, ein weiterer Flugsimulator. Das Ganze spielt auf der Elsworth Air Force Base (AFB) in South Dakota, USA. Die "crème de la crème" der Piloten hat sich zu einem Lehrgang getroffen, dessen Ziel es ist, daß einer der Piloten die begehrte Trophäe Curtis E Le May bekommt. Geflogen werden alle Arten von High-Tech-Fliegern, die es überhaupt nur gibt, als da wären: F-4 Phantom, F-111 F Aardvark und die einmalige Mig-27 Flogger D.

Garfield - Der zweite Streich

Der fette, faule, filosofische und doch so liebenswerte Kater Garfield kommt in einem neuen Spiel zurück. Garfield - Winter's Tale heißt der zweite Teil, indem Garfield als skifahrender Kater die Pisten der Alpen unsicher macht, um die größte Lasagne-Fabrik der Welt zu finden. Vom selben Team programmiert wie der Big Fat Hairy Deal, kommt Garfield für den ST, den Amiga sowie für CPC, Spectrum und C-64. Man darf sich also auf neuen Spaß mit Garfield freuen.

Broderbound wieder da

Vor kurzem erhielten wir eine Presse-Info der Firma Domark aus England, aus der zu ersehen war, das die Broderbound-Produkte jetzt über Domark in Europa vertrieben werden. Neben ein paar Neuerscheinungen, wird auch der Großteil der alten Broderbound-Sachen auf die 68000er konvertiert. Unter den angekündigten Titeln sind zum Beipiel The Ancient Art of War, Where in the World is Carmen Sandiego und Ancient Art of War at Sea zu erwarten. Gerade Ancient Art of War ist interessant, da es nach wie vor einer der besten Kriegs-Simulatoren ist. Weiterhin wurden von Domark ein paar Automatenumsetzungen der Firma Tengen (Tochterfirma von Atari Games) angekündigt. So wird als nächstes der Spielautomat XYBOTS, welcher auf den ersten Blick aussieht wie eine 3D-Gauntlet-Variante umgesetzt. Im Laufe des Jahres folgen dann noch APB (All Points Bulletin), in dem der Spieler als Polizist auf völlig friedliche Art und Weise Verbrecher jagt. (Es geht halt doch ohne Schießen!) Ebenfalls in der Mache sind Dragon Spirit, Toobin' und der super Fahrsimulator Hard Drivin'. Alle Programme werden für Atari ST, Amiga, MS-DOS, C-64, Amstrad und den Spectrum erscheinen. Fragt sich nur, warum der Edel-Spielautomat ASSAULT nicht umgesetzt wird, aber da traut sich sicher keiner ran!

Neues von Hewson

Hewson stellt mit Astaroth, The Angel of Death ein neues Arcadenadventure vor. Helfen Sie Ozymandais, dem furchtlosen Briganten, seinen Weg durch das Labyrinth zu bahnen. Das Labyrinth ist eine große Krypta, die mit magischen und wertvollen Schätzen geradezu gespickt ist. Aber greuliche Fallen und furchterregende Monster erwarten Sie, und wenn es Ihnen gelingt, diese zu besiegen, müssen Sie sich immer noch mit dem Angel of Death auseinandersetzen, der Sie bereits erwartet. Astaroth wird für die Systeme Amiga und Atari ST erhältlich sein, der Verkaufspreis wird etwa 25 engl. Pfund betragen.

This Time it's War

New York 1994: Die Polizei geht nicht mehr auf Patrouille, die Armee hat es aufgegeben, die Stadt zu kontrollieren, Ordnung und Recht gibt es nicht mehr..... Wenn Straßenbanden die Stadt beherrschen, wenn normale Bürger sich aus Angst nicht mehr zur Wehr setzen und wenn selbst private Sicherheitsunternehmen aufgegeben haben, gibt es nur noch eine Chance: **VIGILANTE**. Vigilante ist ein weiteres Schlag-und-Prügel-Spiel, das uns von US Gold ins Haus steht. Wieder einmal hat die Böse-Buben-Bande ein schönes Mädchen entführt, und ihr Freund macht sich einsam, aber tapfer auf den Weg, um sie zu befreien. Vigilante wird für Atari ST, Amiga, C-64, CPC, Spectrum und MS-DOS-Rechner erscheinen. Warten wir ab, wie der Krieg ausgehen wird.

TRIP-A-TRON

Vom haarigsten aller Programmierer, Jeff Minter, kommt ein neuer Light Synthesizer für den Atari ST. Mit Trip-A-Tron kann der User seiner Phantasie freien Lauf lassen und Grafiken, die er in seinem Gedächtnis hat, beim Hören von Musik auf den Computer umsetzen. Trip-A-Tron besteht aus einer Benutzeroberfläche für direktes Experimentieren, in die eine 120 Befehle umfassende Programmiersprache integriert ist. Wer erst einmal sehen will, was Trip-A-Tron kann, kann sich für 12 engl. Pfund bei Llamasoft ein Video bestellen, auf dem Jeff Minter zusammen mit dem Musiker Adrian Wagner so richtig in Farben träumt. Besitzt jemand bereits den Vorgänger (Colorspace ST) so kann er diesen zurückschicken und bekommt auf Trip-A-Tron 10 Pfund Rabatt.



Bildschirmfoto: Legend of Djel

The Legend of Djel

Coktel Vision stellt mit Legend of Djel ein Adventure mit Actionsequenzen vor. Der Spieler lebt in einem von vier Königreichen, die allesamt von großen Problemen heimgesucht sind. Dummerweise sind die Probleme bzw. deren Ursachen in gewisser Weise miteinander verkettet, so daß eigentlich ein großes Problem gelöst werden muß. Doch der Reihe nach.

Das erste Königreich wird von Hungersnöten, Krankheitsplagen und zurückgehenden Geburtenzahlen geplagt.

Im zweiten Königreich hat der regierende Zauberer seine Tochter verloren. Daher gehen auch hier die Geburtenraten drastisch zurück.

Im dritten Königreich leidet der regierende Zauberer an einer unheilbaren Krankheit, und deshalb wird auch das erste Königreich von Krankheiten geplagt.

Im vierten Königreich schließlich herrscht bittere Armut, deshalb ist auch das erste Königreich von Hunger geplagt.

Unser Held hat nun eine vielschichtige Aufgabe vor sich: Er muß die Tochter des Zauberers finden, den magischen Arzneitrank finden, der den kranken Zauberer wieder heilt, und schließlich muß er noch Gold beschaffen, um die Armut des vierten Königreiches zu lindern. Ein Spiel, auf das man gespannt sein darf.

Roll-in, Roll-out

Roll-out, ein neues Spiel von EAS, über das sich ACID-Freunde überhaupt nicht freuen werden. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, mit seiner Spielfigur, Rolly, kleine gelbe Smilies in Falltüren zu stoßen, um so ein Labyrinth von ihnen zu säubern. Er kann Blöcke, die im Weg stehen, beiseite räumen und ab einer bestimmten Punktzahl sogar mit seinem Dickschädel zerstören. Natürlich gibt es auch Gegner, die ihn bei seiner Arbeit stören. Für ein besseres Punktekonto kann er sorgen, indem er Bonusgegenstände aufsammelt. In Roll-out sind 100 verschiedene Levels enthalten, so das für langanhaltenden Spielspaß gesorgt ist.

Die Toy-Fair-Show in New York

Es ist fast so, als ob man die gelbe Straße nach Oz besteigen würde (obwohl sie an der Ecke der Dreiundzwanzigsten und Fünften liegt). Man weiß nie, was einem begegnen wird, wenn man die zwei Gebäude von der New Yorker Internationalen Spielzeugmesse durchquert. Wie Bienen schwärmen Menschenmassen aus allen Ländern durch die Hallen, ohne sich von dem ständigen Piepsen und Brummen stören zu lassen. Und was macht man, wenn Freddy Kruger zu einem in den Fahrstuhl steigt? Begleiten Sie JOYSTICKs furchtlosen Amerikakorrespondenten, Marshal M. Rosenthal, der allem standhält, um diesen Bericht verfassen zu können.

Video Games en masse

Dieses Jahr, so scheint es, ist alles elektronisch, und daß heißt, Videospiele gewinnen an Bedeutung. Obwohl die Spielzeugmesse nicht soviel hiervon bietet wie die Consumer Electronics Show (CES), sind mehrere, fast fertige Programme für den Nintendo im Gespräch, und ein paar werden sogar hinter geschlossenen Türen vorgezeigt. Akklaim Software geben einen Voreinblick auf AIRWOLF und KNIGHT RIDER, während Bandai notieren läßt, daß ihr STAR TREK 5 kurz nach der Aufführung des Films im Sommer 1989 erscheinen wird. Enteractive bereitet eine ganze Handvoll Spiele vor: X-MEN und PUNISHER von Marvel Comics, WHO FRAMED ROGER RABBIT, BEETLEJUICE und zwei, die auf "A Nightmare on Elm Street" mit dem schrecklichen Freddy Kruger basieren (ihre Mutterfirma, LJN, bietet sogar einen "Freddy"-Handschuh, der sich als Wasserpistole entpuppt).

Es wird auch interessantes Zubehör für den Nintendo angeboten. Enteractives "ROLL & ROCKER PAD" funktioniert wie ein stationäres Skateboard, die Bildschirmbewegung wippt mit Ihrer Körperbewegung hin und her. Mattels POWER GLOVE ist ein zukunftsorientierter Griff, der Ihre Finger laufen läßt. Wackeln Sie mit dem Daumen, um Raketen loszuschießen, oder düsen Sie um die Kurve mit einer leichten Handgelenksdrehung. Ein neues Spiel, BAD STREET BRAWLER, soll diese einmalige Neuigkeit ausnutzen. LCD-Handspiele sind auch groß geworden, in bezug auf Populärität sowie Schirmgröße.

Catchen ist eine amerikanische Sportart, die schwierig zu erklären ist, entweder man liebt sie oder man haßt sie. Diejenigen, die sie lieben, werden auch die Handspielversion (WWF WRESTLEMANIA) von Akklaim lieben. Der LCD-Schirm erlaubt es, mit einem Gegner zu catchen und gleichzeitig seinen mit einem Stuhl angreifenden Partner aus dem Weg zu gehen. Enteractive präsentiert Minivids. Ihr neues Design liegt bequem in der Hand, wird von zwei "AA"-Batterien angetrieben, und sie sind mit authentischen Spielhallengeräuschen ausgestattet. Klassische Namen sind auch hier zu finden; FRIDAY THE 13TH, MARVEL'S UNCANNY X-MEN, und T & C SKATE RANGE, um nur ein paar zu nennen. Auch von Tiger Electronics werden Sie nicht enttäuscht sein. Ihre LCD-Spielreihe enthält unter anderem DOUBLE DRAGON, SIMON'S QUEST (der vier verschiedene Stufen anzeigt), GAUNTLET und HEAVY BARREL sowie Videospielübertragungen von klassischen Computerspielen wie WORLD GAMES und sogar MARBLE MADNESS. Dazu noch Spiele, die von den neuesten Fernsehprogrammen abgeleitet wurden, wie z.B. POLICE ACADEMY (die Serie). Alle diese Spiele sind ausgestattet mit einer aufregenden Grafik, einer automatischen Ausschaltung und einem speziell resetfesten Speicher, der "Hi-Scores" behalten kann, sogar nachdem der Strom ausgeschaltet wurde. Für ernsthaften Spaß versuchen Sie es mit AFTER BURNER. Ein Bildschirm von mehr als 60 cm, ein Standard-Joystick und 18 Spielstufen gehören zu seiner "Normalausstattung". Ein Super-Sound und Warnungsmeldungen machen AFTER BURNER zu DEM fliegerischen Ereignis. Danach können Sie sich auf offener Straße mit OUT RUN abkühlen.

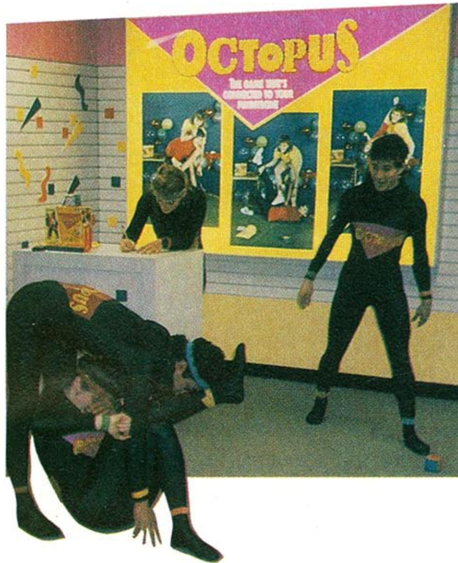
Unterhaltung zum Reinsetzen

In der Form eines Rennwagens gebaut, hat diese Schönheit ein realistisches Lenkrad, Gangschaltung und fünf verschiedene Rennstrecken, die es zu meistern gilt. Beide Spiele haben übergroße LCD-Schirme und behalten die höchste Punktzahl im Speicher, und das alles mit nur zwei Batterien.



Photography: Marshal M. Rosenthal, NYC

Musikgeräte einer neuen Generation: Die Hitstruments von Nasta. Schlagzeug, Klavier und Gitarre für unterwegs



Photography: Marshal M. Rosenthal, NYC

Mit Octopuss können Sie Ihre Gelenkigkeit unter Beweis stellen. Angesichts der Verrenkungen ist für Heiterkeit gesorgt

Beträchtlich in Größe und Spielstärke ist auch ELECTRONIC TALKING BATTLESHIP COMMAND von Video Tek, das auf dem populären Brettspiel basiert. Beide Spielkonsolen reagieren mit einer vom Computer gesprochenen Spielstandsangabe. Höhepunkte werden mit Geräuschen und Lichtern angezeigt; also versenken Sie die gegnerische Flotte, bevor Sie selbst versenkt werden.

Manchmal geht das Piepsen und das Brummen von elektronischen Spielen einem so auf den Geist, daß man sie am liebsten aus dem Fenster werfen würde. Nicht mehr nötig, statt dessen spielen Sie weiter mit Dakin's STRESSBALL. Er ist leuchtend blau und mit einem weichen Schaumgummi umhüllt. Werfen Sie ihn einfach gegen die Wand, und Sie hören die Geräusche brechender Gläser (entweder schwarze Magie oder ein Sound-Chip mit 9 Volt Batterie). Wenn man einmal dabei ist, sollte man es auch noch mit einem FUNTRONICS-Ball (Hyman Products) versuchen. Aus diesem werden Sie genug Krach bekommen; manche schreien, wenn sie gefangen werden, andere lachen und ein paar davon zeigen ihre schlechten Manieren, indem sie lautstark rülpsen.

Viel Fantasie

Eine der verkaufskräftigsten Neuigkeiten sind die TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: Raphael, Michelangelo, Donatello und Leonardo, Helden in einer Halbschale. In Amerika haben sie ihre eigenen Comic-Hefte und sind auch als Figuren zu kaufen, komplett mit einem mit Helium gefüllten Zeppelin. Jetzt können Sie auch Ihre Lieblinge als LCD-Uhr von Hope Industries tragen. Jede Uhr hat einen eigenen Schildkrötenpanzer, das Schild kann weggedreht werden, um die Uhrzeit ablesen zu können. Von dem Film GHOST BUSTERS wird auch eine komplette Reihe angeboten (mit dem grünen Troublemacher namens "Slimer").
Brettspiele sind schon immer ein großer Teil der Spielzeugmesse gewesen, und dieses Jahr war keine Ausnahme. TSR bringt zum fünfundzwanzigsten Jubiläum von Buck Rogers MARTIAN WARS auf den Markt. Es ist das fünfundzwanzigste Jahrhundert und man ist Herrscher über den Mars, aber jetzt schlagen die Ureinwohner zurück! Dieses ist ein großes Spiel mit drei vollfarbigen Schlachtbrettern und mehr als 150 Plastikspielsteinen. Das Spiel kann man sogar als Erweiterung zu dem schon vorhandenen Buck-Rogers-Spiel BATTLE FOR THE TWENTYFIFTH CENTURY benutzen.
Decipher stellt ein komisches Spielchen vor: TIP THE COWS. Früher haben Studenten manchmal einen Streich gespielt, indem sie nachts auf Bauernhöfe geschlichen sind, um schlafende Kühe umzukippen (Kühe schlafen stehend). Nicht besonders sofistisch, was? Dieses Spiel bietet Ihnen den ganzen Spaß (?), ohne sich Ärger mit dem Tierschutzverein einzuhandeln. Anstatt mit ein paar Würfeln zu spielen, benutzt man ein paar Sonnenbrillen tragende Kühe. Wieviel Punkte Sie sammeln können, ist abhängig von der Landeposition (Seite, Kopf, Hufe oder vielleicht mit ihren Beinen in der Luft) Ihrer Kühe. Alles kommt verpackt in einer schönen Ledertasche mit vier Hintergründen, wo Ihre Kühe zwischen den Spielen wohnen können.

Body Action

OCTOPUS (Random House) braucht zur Abwechslung keine Batterien, aber Ihre Energie wird bestimmt verbraucht. Es ist mit dem alten Spiel TWISTER verwandt, benötigt aber keine Spielmatte. Statt dessen trägt jedes Paar zueinander passende Klettstreifen an ihren Armen, Beinen und Köpfen. Die Streifen haben verschiedene Farben, die zu den Farben auf den Flächen eines Würfels passen. Nach dem Würfeln müssen immer zwei Partner ihre Klettstreifen in den passenden Farben zusammenfügen, z.B.: Kopf und Fuß oder Arm und Bein. Wie Sie sich vorstellen können, kann dieses zu einem spaßigen Durcheinander führen. Jede Mannschaft versucht, so viele Kombinationen wie möglich zu schaffen, und das Spiel ist zu Ende, wenn die Klettstreifen oder die Muskeln auseinanderreißen (nur ein Häppchen von Marshalls komischem Humor).

Kontakt gesucht...

Gehen wir zurück zum "High-Tech" mit HIDE 'N' SNEAK von Worlds of Wonder. Ein einfaches Versteckspiel wird zu einem Abenteuer, als der "Sucher" mit Hilfe eines Suchgerätes den versteckten Mitspielern auf die Fersen kommt. Das Suchergerät ist mit Lampen versehen, die sich mit einem Piepsen synchronisieren, wenn man



Photography: Marshal M. Rosenthal, NYC

Unser furchtloser Korrespondent Marshal M. Rosenthal interviewt eine Teenage Mutant Ninja Turtle...

die versteckten Geräte einander näher bringt. Die Versteckergeräte können nur durch direkten Kontakt mit dem Suchergerät ausgeschaltet werden. Ein Sucher- und zwei Versteckergeräte werden zusammen als Satz verkauft und jedes wird mit 9-Volt-Batterien betrieben.

Einer der ersten wirklich guten Soundchips kam schon vor längerer Zeit auf den Markt, verpackt in dem Mattel-Intellevision-Videospiel. Seitdem sind schon riesige Schritte nach vorne gemacht worden. Sagen Sie jetzt Hallo zu den Hitstruments von Nasta. HIT STIX 2 baut auf den Erfolg seines Vorgängers. Zwei leuchtend gelbe Trommelschläger sind über Drähte mit einem am Gürtel befestigten Lautsprecher



Photography: Marshal M. Rosenthal, NYC

Die LCD-Spiele gewinnen zunehmend an Bedeutung. Jetzt können Sie Afterburner auch ohne Computer oder Automaten spielen

verbunden. Schlagen Sie die Schläger in der Luft zusammen (oder gegen jedes beliebige Objekt), und Sie hören eine Sangsaite. Durch eine Veränderung der Einstellung am rechten Schläger können Sie eine Mehrzahl verschiedener Töne erzeugen. Hätten Sie lieber ein Klavier? Ziehen Sie die zwei HIT-KEYS-Handschuhe an, und lassen Sie Ihren Fingern freien Lauf auf den Tasten. Jetzt haben Sie zehn verschiedene Töne zur Auswahl, und mit einer Umschaltung haben Sie anstelle eines Klaviers eine Orgel.

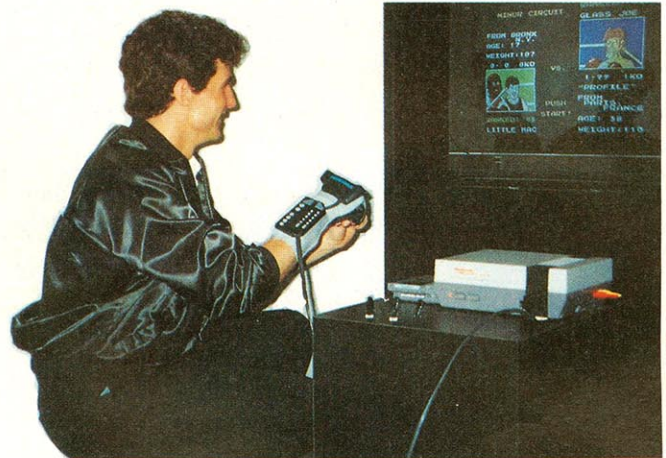
Oder wie wäre es mit einer HIT GUITAR, der "Freistil"-Gitarre? Eine Hand trägt den "Hals", während die andere mit den Fingern auf eine Spezialkonsole "trommelt". Ein drolliger Spiraldraht verbindet das Ganze mit dem Lautsprecher.

Musik, Maestro

Brauchen Sie noch mehr Hilfe beim Gitarrespielen, können Sie Tycos "HOT LIX" computerisierte Gitarre holen. "Jammen" ist jetzt leichtgemacht ohne Saiten, nur mit Knöpfen. Ein schwarzer Plastikkörper mit Steuerungen für Tonhöhe, Lautstärke (der eingebaute Lautsprecher wird von vier "C"-Batterien betrieben), Echo und Verzerrungen sind auch mit acht vorprogrammierbaren Musikrückgabetasten und zwei verschiedenen Acht-Tonskalen bestückt. Ton und Geschwindigkeit sind einstellbar und können beliebig verzerrt werden. Super!

Nochmals: Richtig deftige Musik zu einem erschwingbaren Preis erfordert starke "Keyboards" wie die zwei von Casio; der SK2 und der M 640. Der SK 2 hat eine Minitastatur, bietet aber maximale Möglichkeiten. Sein digitalisierter Mustereffekt erlaubt es, z.B. das Bellen eines Hundes aufzunehmen und über die Tastatur weiterzugeben. Diese Funktion kann auch einfach auf Wiederholung eingestellt werden. Dieser "Synthesizer" ist in Form von fünf verschiedenen Instrumenten einsetzbar (Klavier, Trompete, Flöte, Klarinette oder Vibraphon) und hat außerdem sechs verschiedene Rhythmen zur Auswahl. Das Ganze benötigt nur fünf "AA"-Batterien. Zwei Lautsprecher runden dieses nur 1,4 kg schwere Gerät aus.

Der M 640 ist der größere Bruder mit großen Tasten und einem dynamischen Baß. 98 verschiedene Schlagzeugtöne, 210 sonstige Töne, zehn Schlagzeugtasten und eine 10-Ton-Skala werden sogar die besten Musiker auf Trab halten (natürlich ist auch eine MIDI-Schnittstelle vorhanden, um das Gerät an einen Computer anschließen zu können). Die beiden eingebauten Lautsprecher (von zwei "D"-Batterien betrieben) sind sogar mit einem extra "Woofer" ausgestattet, um einen besseren Sound zu erreichen. Bei dieser Show war es nicht möglich, alles zu sehen, aber der Versuch hat riesigen Spaß gemacht!

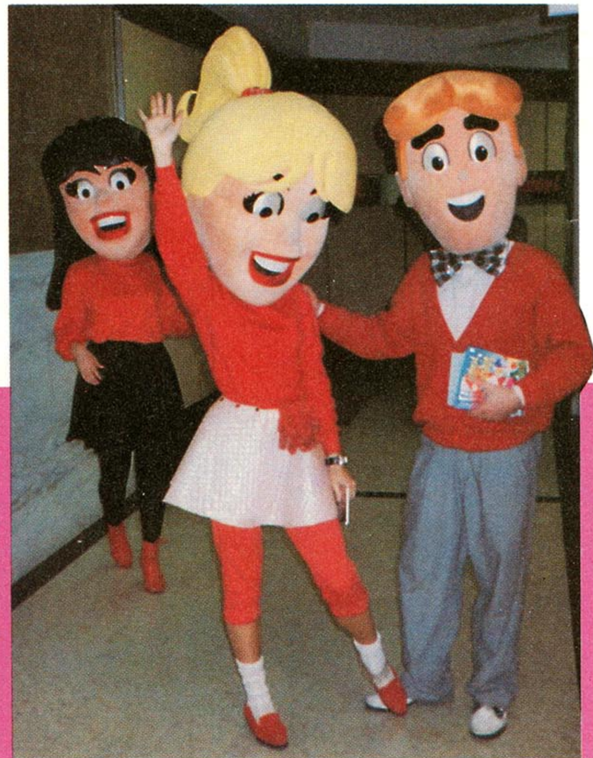


Photography: Marshal M. Rosenthal, NYC

Die Power Gloves – ein neues Steuergerät für die Nintendokonsole. Man kann den Eindruck gewinnen, daß manche Geräte ihrer Zeit weit voraus sind...

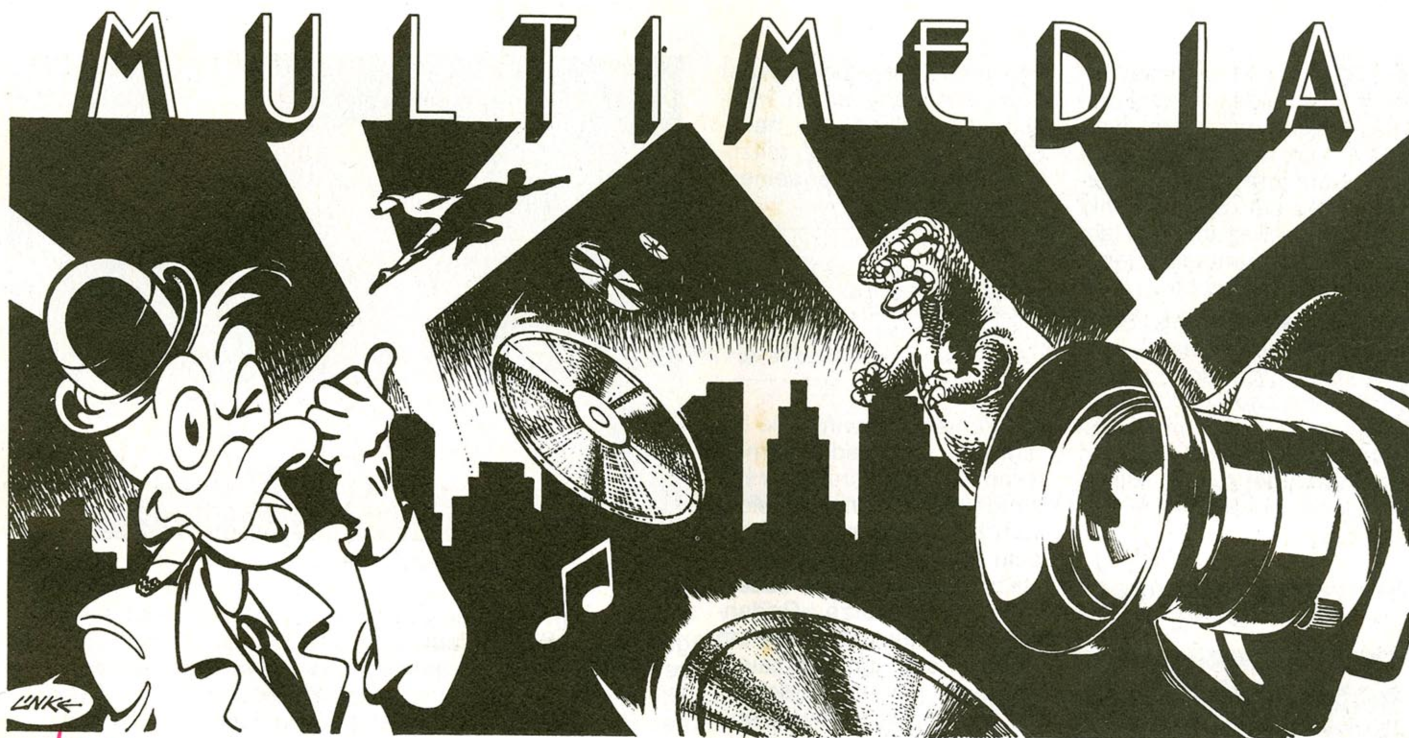
Ein Wort über den Autor: Marshall M. Rosenthal ist ein Fotograf und Schriftsteller, der zu allen Ecken der Welt reist, um fotografische/schriftliche Projekte auszuführen. Manche Leute werden denken, daß der Besuch der Spielzeugmesse gar keine Arbeit war. Sie haben recht!

(Marshal M. Rosenthal/mm)



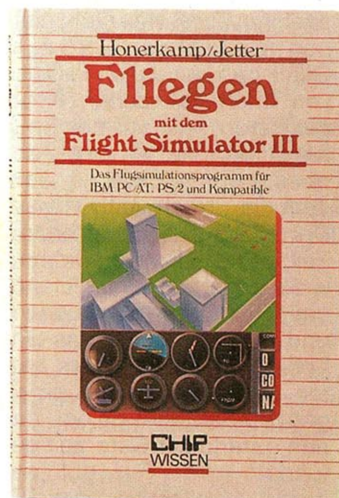
Photography: Marshal M. Rosenthal, NYC

This is America – Comicfiguren werden lebendig, auf diese Weise wird eine Atmosphäre erzeugt, die ihresgleichen sucht



Buch

Fliegen mit dem Flightsimulator III

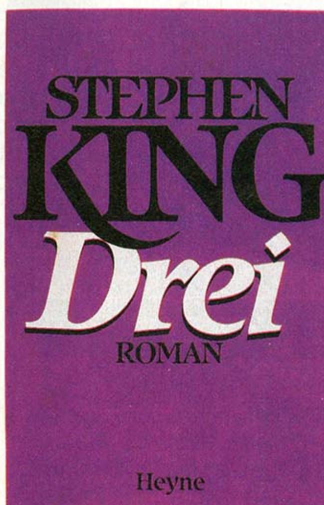


Der Microsoft/Sublogic Flugsimulator ist ja seit geraumer Zeit ein Dauerbrenner. Als eine der realistischsten Umsetzungen des tatsächlichen Geschehens ist der Umgang mit dem Simulator nicht gerade einfach, reine Joystickartisten werden nicht unbedingt spontan zum Erfolg kommen, da eine gehörige Portion von theoretischem Wissen vonnöten ist, um eine korrekte Flugsimulation durchzuführen. Dieses Wissen kann sich nun der interessierte Hobbypilot durch das Buch "Fliegen mit dem Flightsimulator III" aneignen. Inhalt des Buches sind unter anderem die theoretischen Grundlagen der Aerodynamik, Abhandlungen über Flugzeugantriebe, Instrumente und Navigation. Eine Übersicht über Sicht- und Blindflug ist genauso enthalten wie die richtige Interpretation von Flugkarten sowie einige Musterflughäfen mit Beispielen von korrekten Anflügen. Weitere Kapitel des Buches beschäftigen sich ausschließlich mit der Benutzung der Simulationskontrollen. Allerdings, wer erwartet, hier ein populärwissenschaftliches Buch anzutreffen, der wird enttäuscht. Fakten, Zahlen, Formeln und Grundlagen gilt es zunächst richtig umzusetzen. Die Beschäftigung mit den Grundlagen erfolgt auf einem Niveau, daß sich durchaus mit dem einer richtiggehenden Ausbildung vergleichen läßt. Für all diejenigen, die sich ernsthaft mit der Fliegerei beschäftigen wollen, liegt mit diesem Buch ein quasi unentbehrlicher Helfer vor, der kaum Fragen offenläßt.

Info:
"Fliegen mit dem Flightsimulator III" (System: MS-DOS)
Autor: Matthias Honerkamp/ Martin Jetter
ISBN 3-8023-0274-5
Preis: 40 DM
Erschienen im Vogel-Buchverlag, Würzburg

Buch

Stephen King, einmal ganz anders



Bisher kennen wir Stephen King als Nachfolger von E. A. Poe und als Großmeister von Gruselgeschichten. Sein neustes Werk ist nun in Deutschland erschienen. Der mit 460 Seiten wieder recht voluminös ausgefallene Band wurde kurz und prägnant 'Drei' betitelt. Die hier erzählte Geschichte handelt von Roland, dem letzten Revolvermann der Welt, der sich auf eine lange gefahrvolle Reise begibt. Sein Ziel ist der dunkle Turm. Auf dieser Suche begegnet Roland ein geheimnisvoller Mann in Schwarz.
Die Welt, in der King diese Geschichte angesiedelt hat, ist ein erstaunliches Gefüge aus Vergangenheit, Gegenwart, Realität und Phantasie. Der Leser wird in atemberaubendem Rhythmus mit den abenteuerlichsten Versatzstücken aus den unterschiedlichsten Genres konfrontiert. In unbestreitbarer Meisterschaft vermengt King in Drei Elemente aus Fantasy und Wild-West-Storys. Neben seinem sicheren Gespür für originelle Handlungen schildert er auch in diesem Buch echte Charaktere, die er mit Leben zu erfüllen versteht. Wer allerdings von diesem Buch einen King er-

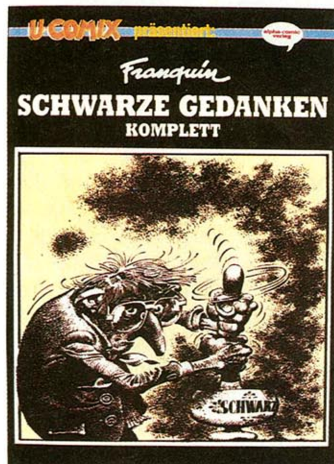
Info:
Drei
Autor: Stephen King
ISBN 3-453-03271-3
Preis: 24,80
Erschienen im Heyne Buchverlag, München

wartet, wie man ihn aus 'Es' oder 'Tommyknockers' kennt, wird enttäuscht werden. Zwar finden sich auch hier Elemente aus dem Horrorgenre, der Schwerpunkt findet sich aber eher im Rahmen einer fantastischen Abenteuergeschichte.

Wer ein spannendes Buch für lange Abende sucht, liegt hier richtig. Jedoch sollte sich der Leser darüber im klaren sein, daß 'Drei' zu einem Zyklus gehört, der von King auf zirka sieben Bände konzipiert wurde.

Comic

Schwarze Gedanken



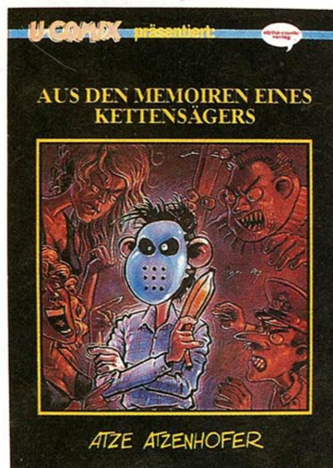
Comics gibt es reichlich. Aber es gibt nur einen Andre Franquin. Dieser belgische Zeichner hat sich mit Charakteren wie Spirou & Fantasio, dem zerstreut-genialen Redaktionsboten Gaston und nicht zuletzt dem Fantasietier Marsupilami ein begeistertes Leserpublikum schaffen können. Nicht ohne Grund. Doch Franquin widmet sich nicht nur dieser Sorte lustig-abenteuerlicher Comicstrips. Das beste Beispiel hierfür sind die 'Schwarzen Gedanken'. In diesen jeweils auf eine Seite konzipierten Kurzcomics widmet sich Franquin dem Schwarzen Humor. Jedoch sind die Stories weit davon entfernt, boshaft oder zynisch zu sein. Mit sicherem Gespür legt Franquin seinen Zeichenstift an alltägliche Probleme an. Da findet sich die Geschichte von dem Schlauberger, der auf einer Party einen Minisender installiert, um, nachdem er gegangen ist, mitzuhören, was so hinter seinem

Info
Schwarze Gedanken
Autor: Andre Franquin
ISBN 3-89311-001-1
Preis: DM 14,80
Erschienen im Alpha Comic Verlag

Rücken erzählt wird. Die Erfahrung ist niederschmetternd. Das Spektrum der behandelten Themen reicht vom Militarismus, den Franquin mit spitzer Feder ebenso bloßstellt wie die Todesstrafe. 'Schwarze Gedanken' ist einer der lustigsten Comics seit langem, auch wenn der hier vorherrschende Humor weit davon entfernt ist, unbeschwert zu sein, und es mitunter passieren kann, das einem das Lachen im Halse steckenbleibt.

Ein Monster auf Abwegen

Comic



Wer kennt sie nicht, die Metzelvideos, deren einziges Anliegen es ist, in 90 Minuten Film möglichst viele Protagonisten auf möglichst greuliche Weise ermorden zu lassen. In der Riege dieser Brutalofilme liegt ein Unhold mit einer Eishockeymaske ganz weit vorn. Daß die dort behandelten Themen, wären sie nicht so blutrünstig eklig, eigentlich lächerlich sind, hat Atze Atzenhofer treffsicher erkannt und eine gelungene Parodie darauf gezeichnet. Der Band trägt den Titel 'Aus den Memoiren eines Kettensägers'. Der Kettensäger, um den es geht, trägt die bekannte Eishockeymaske und legt ein endsprechendes Verhalten an den Tag. Nur, daß er nie zum Zuge kommt. Ob er nun mit den Tücken seiner Säge kämpft oder aber an dem Verhalten seiner Opfer scheitert, der Erfolg bleibt ihm verwehrt. Ein weiteres parodistisches Element kommt ins Spiel, wenn Atzenhofer in seinen Stories Personen wie Alfred Hitchcock oder Anthony Perkins alias Norman Bates als handelnde Personen auftreten läßt. Hier werden die unzähligen, unappetitlichen Meuchelfilme einmal richtig durch den Kakao gezogen.

Info
Aus den Memoiren eines Kettensägers
Autor: Atze Atzenhofer
ISBN 3-89311-036-4
Preis: DM 14,80
Erschienen im Alpha Comic Verlag

Critters II – Sie beißen

Video



Bildschirmfoto: Critters II RCA Columbia

Vor ein paar Jahren gab es von Spielberg den Film Gremlins – Kleine Monster. Wie von jedem erfolgreichen Film gab es auch von diesem viele Kopien. Eine, die sich positiv heraushob, waren die Critters. Die Fortsetzung, Critters II, ist jetzt gerade auf Video erschienen. Erinnern wir uns, das kleine friedliche Städtchen Grover Bend bekam Besuch aus dem Weltraum. Nein, keine kleinen ETs, sondern die Critters, welche zu den sieben Seuchen des Universums gehören. Sie terrorisierten unser kleines Städtchen und verspeisten alles, was nicht niet- und nagelfest war. Doch zum Glück gab es noch eine Crew von intergalaktischen Kopfgeldjägern, die auf der Spur der Critters waren. Zwei Jahre sind nun vergangen, seitdem die Critters aktiv waren. Der Held aus dem ersten Teil, Brad Brown, kommt wieder nach Grovers Bend, um seine Oma zu besuchen, und mit ihm kommt das Unheil. Die ersten Critters hatten in einer Scheune einen ganzen Satz Eier gelegt, der nun gerade zur Osterzeit gefunden wird. Ein gut gemachter Nachfolger, der sich perfekt an den ersten Teil anschließt. Die FSK gab den Film ab 16 Jahren frei, und daran sollte man sich auch halten. Critters II ist eine gut gemachte Mischung aus Science Fiction, Horror und Komödie. Für einen verregneten Sommerabend genau richtig, aber passen Sie auf, denn Critters sind mordsmäßig gefräßig. (hs/mm/rg)

Info:
Critters 2 - Sie kehren zurück
RCA Columbia Pictures
FSK ab 16
Länge ca. 85 Minuten



Grand Monster Slam

Hersteller: Golden Goblins
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS, C-64
Testversion: Amiga
Preis: zwischen DM 39,95 und DM 79,95

Bildschirmfoto: Amiga

Monster, Monster nichts als Monster

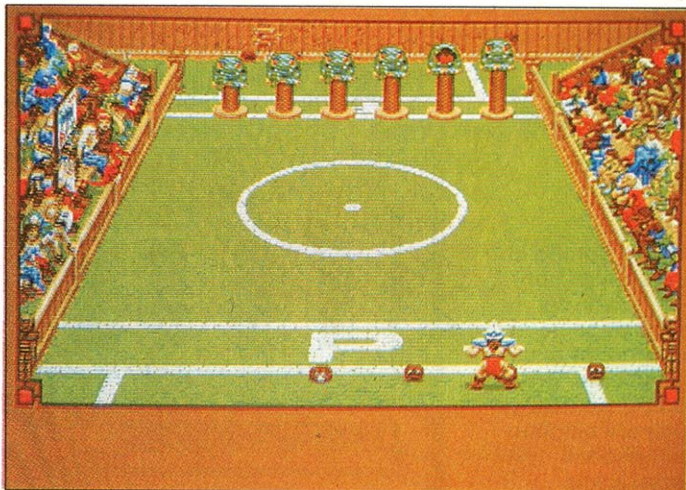
Jetzt ist es erhältlich, das langerwartete Debütprogramm der Golden Goblins aus Gütersloh. Der Grand Monster Slam spielt in einer Fantasiewelt, doch anders, als man es bisher kannte, gibt es hier nicht nur Helden und wunderschöne Aphroditen, sondern auch "normale Bürger". Diese sind Orks, Drachen, Zwerge und Trolle etc. Der Monster Slam ist ein Feldspiel in Gedenken an einen früheren Krieg, in dem die größte Schlacht dieses Krieges nachgespielt wird. Hiermit wird der heutzutage unter den Völkern herrschende Friede gezeigt.

Der Monster Slam beinhaltet drei Disziplinen, die wir uns nachfolgend etwas genauer ansehen werden. Zu allererst ist natürlich der Monster Slam selbst zu nennen. Hier geht es darum, alle Beloms, die sich in der eigenen Spielfeldhälfte befinden, in die Hälfte des Gegners zu befördern und dann einen Home Run anzutreten. Dies wird dadurch behindert, daß der Gegner dasselbe versucht. Sollte man von einem Belom getroffen werden, liegt man für kurze Zeit flach, was der Gegner natürlich nutzen wird. Genauso wie die eigene Spielfigur getroffen werden kann, ist es möglich, den Gegner zu treffen und so kurzzeitig auszuschalten. Hier ist es also besser, gezielt zu schießen. Eine weitere Disziplin ist das Faulton Feeding. Hier sollte der Spieler es schaffen, von insgesamt sechs möglichen Versuchen so viele Faultons wie möglich mit ihrer Lieblingsspeise, den Beloms, zu füttern. Dies wird erschwert, da die Faultons nicht auf einer Höhe stehen, sondern ihre jeweilige Plattform ansteigt. Um hier gute Punktzahlen zu bekommen, ist Konzentration und Geschick gefordert. Die letzte der drei Disziplinen kann man in den Bereich "Rache ist süß" einordnen. Hier findet sich der Spieler von Beloms umzingelt, die es auf ihn abgesehen haben. Denn wer hat schon Lust, sich immer treten zu lassen. Als Verteidigungsmittel steht dem Spieler ein Stock zur Verfügung, mit dem er sich zur Wehr setzen kann. Sollte er auch nur einen Belom verfehlen, fallen sofort alle über ihn her.

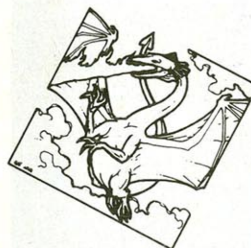
Fazit

Grand Monster Slam ist ein Sportspiel, das Spaß macht. Die grafische Präsentation ist überzeugend. Hier wurde pixel-genau gearbeitet. Es ist einfach niedlich anzusehen, wenn die Beloms anfangen zu zittern, sobald der Spieler sich ihnen nähert. Der Sound ist hörenswert. Ich warte immer noch darauf, daß mal ein Spielsoundtrack in die bundesdeutschen Musik-Charts wandert. Die Musik von Monster Slam hätte das Zeug dazu. Ingesamt gesehen ist Grand Monster Slam ein Spiel, das überzeugen konnte. Hier wurde erst eine hervorragende Konzeption ausgearbeitet, bevor man sich ans Programmieren gewagt hat. Einziges Manko ist, daß das Spiel recht schnell langweilig werden kann. Vielleicht hätte eine Two-Player-Option hier Abhilfe geschaffen. Grand Monster Slam ist nicht nur den Fans von Sportspielen zu empfehlen.

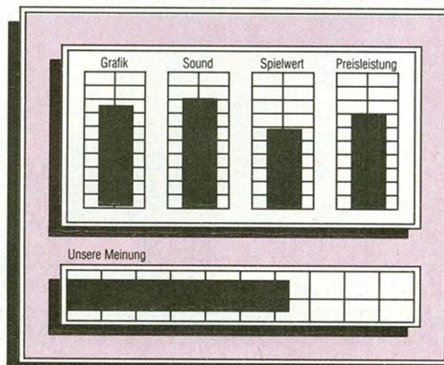
(rg)



Bildschirmfoto: Amiga



Die Redaktion wünscht den Faultons einen guten Appetit. Hoffentlich liegen die Beloms nicht so schwer im Magen



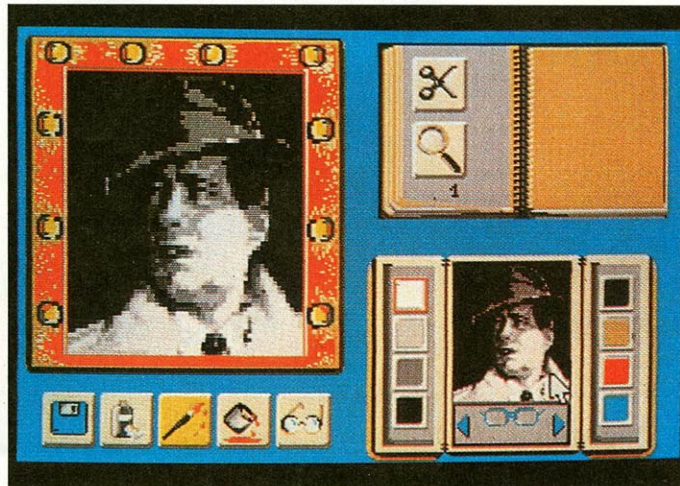
Murder in Venice

Hersteller: Cobrasoft
Systeme: Atari ST, Amiga, PC
Testversion: Atari ST
Preis: DM 64,95

Nur fünf Stunden Zeit...

Terroristen legen in Venedig eine Bombe und stellen ein Fünf-Stunden-Ultimatum, auf das keinesfalls eingegangen werden kann. Sie, als Detektiv, werden damit beauftragt, die Bombe zu finden, zu entschärfen und die Terroristen dingfest zu machen. Nebenbei können Sie auf der Suche nach den Terroristen noch einen Mord aufklären, der mit der Bombe allerdings in keinem Zusammenhang steht. Dies ist die Story zu dem französischen Krimiadventure Murder in Venice.

Als Detektiv bewegen Sie sich am Canale Grande entlang, können in Häuser gehen, mit anwesenden Personen sprechen, diese und ihre Zimmer durchsuchen. Auf diese Weise können Sie Stück für Stück Licht ins Dunkel bringen. Der Bildschirm ist in zwei Teile unterteilt: Oben sind die momentan sichtbaren Häuser dargestellt, unten ist ein Aktionsfeld mit Icons und ein Portrait von Ihnen. Bei Beginn des Spiels sehen Sie aus wie Humphrey Bogart. Es besteht aber die Möglichkeit, daß Sie sich schminken und verkleiden. Wenn Sie testen wollen, was Sie im Moment tun können, brauchen Sie nur auf die Stirn Ihres Portraits zu tippen, und schon erscheint eine Gedankenblase, in der die Handlungen ausgewählt werden können. Mit den Dialogen verläuft es genauso, es muß nur der Mund angeklickt werden.



Bildschirmfoto: Atari ST

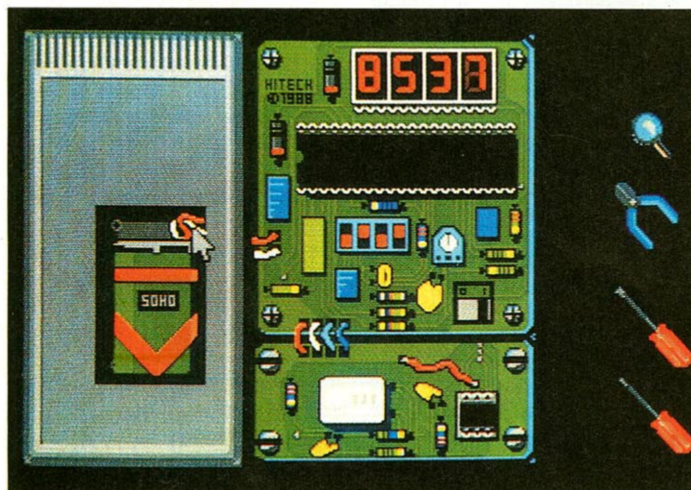
Bei dem Versuch, die verworrenen Fäden der Handlung zu entschlüsseln, stoßen Sie immer wieder auf verschiedene Personen, die Sie befragen können

Ein Kriminalist und Sprengstoffexperte

Sie können sich ein Personenregister anlegen, indem Sie die Personen fotografieren und alles, was Sie über sie in Erfahrung bringen können, in Karteikarten eintragen. Der Computer kann anhand der Richtigkeit der Einträge feststellen, wie weit Sie schon vorangekommen sind. Wenn Sie selbst feststellen wollen, wie weit Sie sind, können Sie sich einem Test mit dreißig Fragen unterziehen. Es ist allerdings nicht damit getan, die Bombe zu finden, Sie müssen sie auch entschärfen. Daß das nicht so ganz einfach ist, dürfte wohl klar sein. Diese Dinger haben nämlich die unangenehme Eigenart zu explodieren, wenn man an den falschen Kabeln und Schrauben herumspielt. Aus diesem Grunde können Sie das Entschärfen vorher im Polizeipräsidium üben. Dazu steht Ihnen ein kleines Werkzeugset, bestehend aus einem Seitenschneider, einem normalen Schraubenzieher und einem Kreuzschlitzschraubenzieher, zur Verfügung. Mit diesen Utensilien gilt es zunächst einmal, das Gehäuse zu öffnen und dann die Timergschwindigkeit mit Hilfe eines Potentiometers auf fast null zu stellen. Anschließend kann man versuchen, so viele Kabel wie möglich zu kappen. Dies kann mitunter recht nervenaufreibend sein.

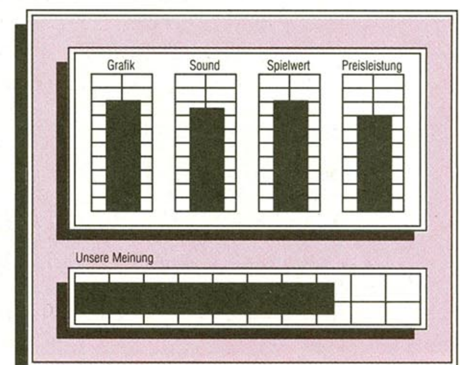
Fazit

Murder in Venice besticht durch seine Grafik und die vielen digitalen Soundeffekte. Ein besonderes Feature sind die über dreißig beigelegten Indizien. Neben einigem Papierkram sind hier auch Dinge wie eine Ampulle mit undefinierbarem Inhalt, ein Por-



Bildschirmfoto: Atari ST

Um die Bombe entschärfen zu können, bevor der Timer abgelaufen ist, braucht man neben einer großen Portion Glück auch ein bißchen technisches Verständnis



temonnaie und anderer Krimskram zu finden. Wenn man einmal mit dem Spielen angefangen hat, sollte man sich für die nächsten paar Tage nichts weiter vornehmen, denn es läßt einen so schnell nicht wieder los. Dieses Spiel ist ein Muß für Krimiadventure-Fans.

Weitergehende Ermittlungen

Während eines Pressemeetings der Firma Bomico in Frankfurt hatten wir die Gelegenheit, mit Bertrand Brocard, dem Chef des Softwarehauses Cobrasoft, zu sprechen. Mörder in Venedig ist der vierte Teil der Mörderserie und gleichzeitig wohl auch der absolute Höhepunkt. Des weiteren konnten wir erfahren, daß Infogrames, neben dem eigenen Softwarelabel in Frankreich, auch noch für Cobrasoft, Ere Informatique und Exxos den Vertrieb übernimmt. Und nicht nur das. Man hat sich zusammengetan, um sich gemeinsam voll auf den 68000er-Markt zu konzentrieren. Auf die Frage nach seinem Werdegang im Computerbereich konnten wir erfahren, daß Bertrand Brocard seine ersten Schritte auf einem TRS-80 gemacht hat. Danach sei er auf den Oric-1 umgestiegen, für den er über 30 Programme produziert hat. Als dann der Amstrad in Frankreich auf den Markt kam, hat er sich voll auf dieses System konzentriert, und Cobrasoft war das erste französische Softwarehaus, das Spiele für diesen Computer auf den Markt gebracht hat.



Bertrand Brocard, der "Macher" von Murder in Venice, bei der Lektüre der neuen JOYSTICK

(Robert Marz/Jürgen Seibel/rg)

Venedig, wir kommen!

Venedig ist wohl eine der schönsten Städte Europas. Venedig ist auch Schauplatz des neuen Cobrasoft Adventures "Murder in Venice", in dem es darum geht, einen Mörder zu finden und eine Bombe zu entschärfen. Nun freuen wir uns, in Zusammenarbeit mit den Firmen Bomico und Cobrasoft einen Wettbewerb zu veranstalten, in dem der Sieger sich selber von der Schönheit dieser Stadt überzeugen kann. Unser Gewinn ist nämlich folgender:

Ein Wochende für zwei Personen in Venedig!

Doch vor die Erholung haben wir den Schweiß gesetzt, und so muß jeder, der gewinnen will, folgende Fragen beantworten:

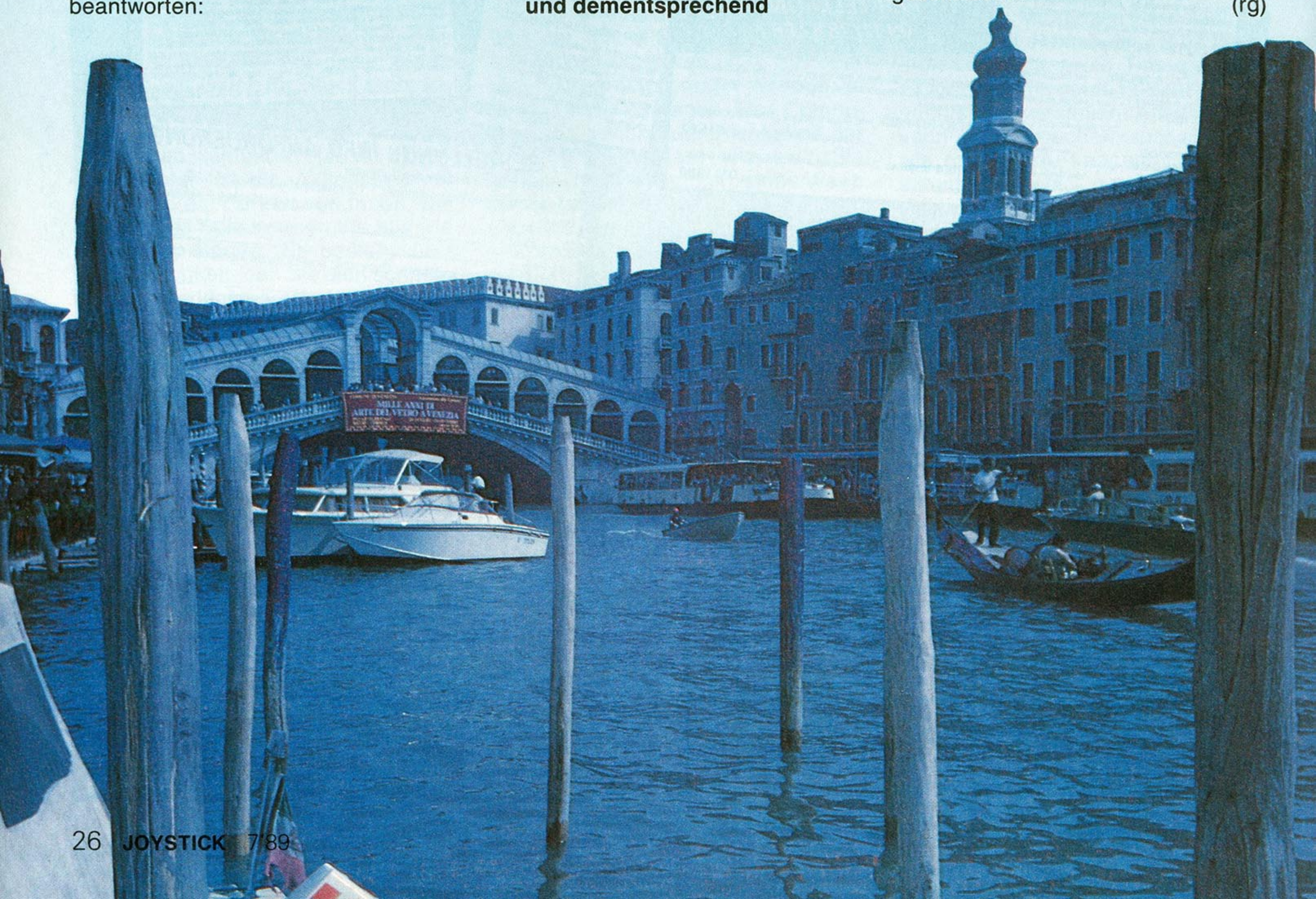
1. **Sherlock Holmes hatte einen Helfer! Wie hieß dieser?**
2. **Welche englische Autorin schrieb die Krimis, in denen die Heldin den Namen Miss Marple trägt?**
3. **Es gibt eine amerikanische Krimiserie, die mit einem Telefonklingeln und dem Anrufbeantworter des Detektivs anfängt. Wie heißt der Detektiv?**
4. **Welche Detektivfigur wurde in der Darstellung von Humphrey Bogart weltberühmt?**
5. **Der berühmte Regisseur John Landis zeichnete mitverantwortlich für einen Film, der auf einem Krimibrettspiel basierte und dementsprechend drei (!) verschiedene Enden hatte. Gesucht wird der deutsche Titel des Films und nicht des Brettspiels! Wie heißt also der Film?**

Fragen über Fragen, die sich einem stellen und die es zu beantworten gilt. Aber wir machen es doch etwas leichter. Es reicht, wenn Sie drei der fünf Fragen richtig beantworten können. Und jetzt wie immer die beliebten und allseits bekannten Spielregeln:

Einsendeschluß ist der 07.07.1989.

Mitmachen können alle, außer den Mitarbeitern der Firmen Bomico, DMV und Cobrasoft sowie deren Angehörige.
Und natürlich ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

(rg)



KORONA SOFT

Hotline



0 52 41 / 18 28

Sega	
F-16 FIGHTER	49,–
GREAT FOOTBALL	79,–
MONOPOLY	99,–
MY HERO	49,–
OUT RUN / 3 D	89,–
R-TYPE	99,–
RAMPAGE	89,–
SUBMARINE	89,–
Y'S	129,–

Commodore 64	Kass / Disk
AFTERBURNER	33,– / 43,–
BLASTEROIDS	33,– / 43,–
CRAZY CARS 2	--,– / 43,–
DOWN AT THE TROLLS	--,– / 43,–
DUNGEON OF DRAX	33,– / 43,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
FOOTB. M. II / EXPANSION KIT	25,– / 33,–
GRAND MONSTER SLAM	33,– / 43,–
GRAND PRIX CIRCUIT	33,– / 43,–
HARD'N HEAVY	33,– / 43,–
HIT SENSATION	53,– / 59,–
LITTI'S HOTSHOT	33,– / 43,–
MAYDAY SQUAD	33,– / 43,–
ONE ON ONE II	--,– / 53,–
POWER PLAY HOCKEY	--,– / 53,–
RACK'EM (BILLARD)	33,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
RAMBO III	33,– / 43,–
REAL GHOSTBUSTERS	33,– / 43,–
RUN THE GAUNTLET	33,– / 43,–
RUNNING MAN	33,– / 43,–
SERVE AND VOLLEY	33,– / 43,–
SOCCER / MICROPOSE	49,– / 59,–
SUPERMAN	33,– / 43,–
TECHNOCOP	33,– / 43,–
THUNDERBLADE	29,– / 43,–
TOM & JERRY	33,– / 43,–
TYPHOON	29,– / 43,–
YUPPIE'S REVENGE	33,– / 49,–
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	--,– / 53,–

CPC	Kass / Disk
CHUCK YEAGER'S AFT	29,– / 43,–
CRAZY CARS 2	33,– / 43,–
DUNGEON OF DRAX	33,– / 43,–
REAL GHOSTBUSTERS	33,– / 43,–
ROBOCOP	33,– / 43,–
RUN THE GAUNTLET	33,– / 43,–
THUNDERBLADE	29,– / 49,–

Atari ST	Disk
ARCHIPELAGOS	79,–
BOZUMA	61,–
CRAZY CARS 2	53,–
DIE FUGGER	59,–
F-16 FALCON	79,–
F-16 COMBAT PILOT	79,–
F.O.F.T	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
KAISER	119,–
KINGS'S QUEST IV	89,–
LEISURE SUIT LARRY I	59,–
LEISURE SUIT LARRY II	89,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POLICE QUEST I	59,–
POLICE QUEST II	79,–
REAL GHOSTBUSTERS	59,–
RUN THE GAUNTLET	59,–
RUNNING MAN	79,–
TRIAD VOL. 1	89,–
VICTORY ROAD	59,–
WALLSTREET WIZZARD	61,–
YUPPIE'S REVENGE	61,–
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	69,–

IBM	Disk
BÖRSENFIEBER	79,–
CRASY CARS 2	69,–
F-16 COMBAT PILOT	69,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
GRAND PRIX CIRCUIT	69,–
KINGS QUEST IV	109,–
LEISURE SUIT LARRY I	59,–
LEISURE SUIT LARRY II	89,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POOL OF RADIANCE	69,–
SPACE QUEST III	89,–
YUPPIE'S REVENGE	79,–

Amiga	Disk
ARCHIPELAGOS	79,–
BLASTEROIDS	79,–
BOZUMA	61,–
CRAZY CARS 2	69,–
DRAGON'S LAIR	109,–
ELITE	79,–
F-16 FALCON	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
GRAND MONSTER SLAM	61,–
HARD'N HEAVY	53,–
JEANNE D'ARC	53,–
KIND WORDS	159,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POLICE QUEST I	79,–
POLICE QUEST II	79,–
PRECIUS METAL	79,–
PREMIER COLLECTION	79,–
R-TYPE	79,–
REAL GHOSTBUSTERS	79,–
RUN THE GAUNTLET	79,–
RUNNING MAN	79,–
SPACE QUEST I	79,–
SPACE QUEST II	79,–
THE KRISTAL	89,–
VICTORY ROAD	79,–
WALLSTREET WIZZARD	61,–
WEC LE MANS	79,–

Nintendo	
CASTLEVANIA	99,–
GOONIES II	99,–
GRADIUS	99,–
SUPER MARIO II	109,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck / Bar / Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ____________________
Straße: ____________________
PLZ/Ort: ____________________
Telefon: ____________________
Alter: ____________________
Computersystem: ____________________

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Abstrakte Welten

Kaum ein anderes Genre kann den Computer- (und Konsolen)-Fan so sehr an den Rechner fesseln wie ein komplexes Adventure. Da vergehen schon einmal 200 bis 300 Stunden, bis der Oberfiesling ins Gras gebissen hat, die Prinzessin gerettet oder das Land vom Bösen befreit ist. Je nach Thematik muß auch ein Kriminalfall gelöst (INFOCOM) oder ganz allgemein ein Mysterium aufgeklärt werden.

Während die Grafikadventures doch mehr objektbezogen sind, es also darum geht, verschiedene Gegenstände einzusammeln und logische Rätsel anhand dieser Items zu lösen, präsentieren sich Textadventures von einer ganz eigenen Seite.

Mit meist ausführlichen Beschreibungen versehen, entwickelt sich die eigentliche Szenerie erst im Kopf des Spielers. Fantasie ist also gefragt, um den vermeintlich trockenen Textbrocken ihr Geheimnis zu entreißen. Bei der Frage nach Grafik oder Textadventure scheiden sich dann allerdings die Geister, während die einen Spieler die Textadventures als langweilig und trocken verteufeln, sehen andere darin geradezu einen Quell an Fantasie und Kreativität. Andere Zeitgenossen dagegen lieben es, sich von fein gezeichneten Grafiken erfreuen zu lassen und fantastische Szenarien nach Hinweisen, Tips und Items zu durchsuchen.

Kleine Historie

Bald nach dem Aufkommen der ersten Computerspiele gesellten sich auch die ersten, einfachen Textadventures zu den bestehenden Spielen à la Space Invaders, Tennis oder Arkanoid.

Das erste Textadventure in diesem Zusammenhang ist sicherlich das Colossal Cave Adventure, das auf verschiedenen Universitätsrechnern mit wachsender Begeisterung gespielt wurde. Aufgrund der großen Resonanz ergaben sich eine Reihe von Updates, die das Colossal Cave Adventure immer attraktiver und vielseitiger gestalteten. Der Datenaustausch in diesem Adventure, das per Computer auf Disketten gespielt wurde, gestaltete sich natürlich etwas problematisch. Ausgehend von diesem Pionier der Adventures entstand bald darauf Zork, das den meisten Adventurefans sicher ein Begriff ist. Zork findet seinen Hintergrund im GUE, im Great Underground Empire. Die dort verborgenen märchenhaften Schätze und die greulichen Monster, mit denen sich der Spieler auseinandersetzen muß, waren wegweisend für die weitere Entwicklung dieses Genres.

Ein weiterer Schub in der Entwicklung dieses Genres ist sicherlich auch in der weitgehenden Verseuchung der Computerszene mit dem C-64 zu suchen. Zusammen mit dem Siegeszug dieser Maschine gelangten auch immer mehr Adventures auf den Markt. Gruds in Space beispielsweise erreichte eine äußerst hohe Verbreitung unter den C-64-Fans, obwohl dies aufgrund der niedrigen Verkaufszahlen durchaus nachdenklich stimmen kann...

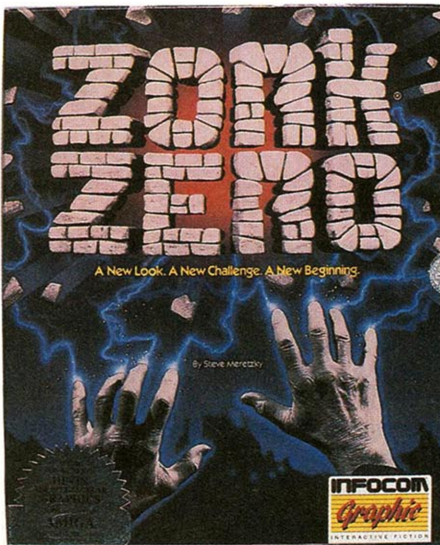
Ob mit Grafik versehen oder reiner Text, es stellt sich die Frage der Verständigung mit dem Rechner bzw. dem Programm. Ein Eingabesystem mußte entwickelt werden, um dem Spieler die Kommunikation mit dem Programm auf der Basis einfacher englischer Sätze zu ermöglichen. (Lesen Sie hierzu auch den Artikel "Wortwelten" in JOYSTICK 5/89.)

Das Ergebnis dieser Problematik war dann der Parser, der englische Eingaben des Spielers analysiert und gegebenenfalls in entsprechende Handlungen innerhalb des Adventures umsetzt.

In diesem Zusammenhang darf der Name Scott Adams nicht fehlen. Programme wie Voodoo, Treasure Island und Pirates Cave entstanden unter seiner Federführung und präsentierten einen funktionierenden Zweiwort-Parser.

Spätere Entwicklungen wie Robin of Sherwood, The Hulk oder Spiderman, konnten dann immerhin schon eine stehende Grafik und einen Parser aufweisen. Von dort war es zwar noch ein gewaltiger Schritt in Richtung bewegte Grafik à la Sierra, der Weg war jedoch klar abgesteckt. Mit dem Aufkommen immer leistungsfähigerer Hardware hielt auch die Animation Einzug in die Adventure-Gilde. Während sich diese Entwicklung in den Anfängen nur auf eine Animation des Charakters beschränkte, sind heutzutage Hintergrundanimationen schon fast ein Muß. Ein flackerndes Kaminfeuer oder ein plätschernder Wasserfall vermögen halt schon eine richtige Adventureatmosphäre zu vermitteln. Bleibt nur noch abzuwarten, in welcher Art die weitere Entwicklung dieses Genres vonstatten gehen wird.

Der Trend geht hier zu noch komplexeren Aufgabenstellungen, verbesserter Grafik mit unerhörter Farbvielfalt und noch ausgefeilteren Spielprinzipien. Jedoch, der Grat ist schmal zwischen einem sehr komplexen und detaillierten Adventure einerseits und einem unübersichtlichen Datenwust ohne erkennbaren Anfang und erkennbares Ende auf der anderen Seite.

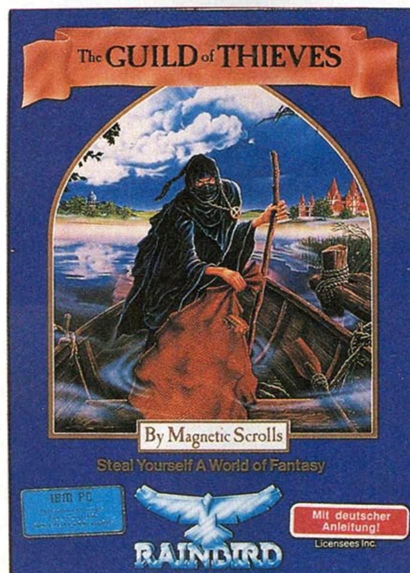


Cover: Zork

Die Macht der Imagination

Die Vorstellungskraft der Menschen ist durch keine noch so hochgezüchtete Grafikpower zu übertreffen, dies steht wohl außer Zweifel. Und diese Fähigkeit ist gerade beim Spielen von Textadventures gefragt. Schließlich entsteht erst im Kopf des Spielers das Szenario, in dem sich die Handlung abspielt. Das Argument, reiner Text sei langweilig, zieht also nicht. Der Spieler ist es, der dem Adventure das Leben einhaucht. Nehmen wir als Beispiel folgende Szene: Der Held befindet sich in einer Höhle und steht einem Drachen gegenüber. Da niemand von uns je einen leibhaftigen Drachen gesehen hat (zum Glück!), beginnt das Gehirn nun, eine bildliche Vorstellung des Geschehens zu entwickeln. Diese Vorstellung ist allerdings ein Produkt der Fantasie und diverser Assoziationen, die der Spieler mit dem Begriff "Drachen" verbindet. Ergo: Jeder hat eine andere Vorstellung von dem greulichen Lindwurm, allen gemeinsam ist das Problem, das nun unmittelbar gelöst werden muß. Denn wie komme ich entweder an dem Drachen vorbei, bzw. wie sende ich den Drachen zu seinen längst dahingeschiedenen Artgenossen?

Textadventures bieten also reichhaltige Möglichkeiten für diejenigen Spieler, die gerne auch einmal die eigene Fantasie spielen lassen und nicht alles in mund- bzw. gehirngerechten Bröckchen vorgekaut bekommen wollen. Denn ein grafisches Szenario, sei es auch noch so avantgardistisch gestylt, ist bereits fertig und verändert sich auch durch eigene Aktionen meißt nicht grundlegend. Bedingt durch die Grafikfähigkeiten der neueren Maschinen ist dieses Genre leider im Aussterben begriffen, sieht man einmal von diversen Public-Domain-Produkten ab. Trotzdem sind einige Klassiker des Adventuregenres mit Grafik fast undenkbar. Spiele, wie wir sie besonders von Infocom kennen, sind allesamt ohne Grafik und konnten dennoch eine große Fangemeinde erobern.



Cover: Guild of Thieves

Grafik mit Pep

Nach dem Aufkommen der Textadventures stellte sich zusehends die Frage nach Grafik. Sierra setzte hier mit Kings Quest I Akzente. Auch Magnetic Scrolls brach in diesem Bereich eine Lanze für Adventures, die zumindest mit Grafiken versehen waren. Wenn es auch von hier noch ein weiter Weg bis zu den heutigen Abenteuern à la Sierra war, die Richtung war klar vorgegeben. Anhand der Grafiken konnte sich der Spieler schon ein sehr präzises Bild von der Umgebung und den Örtlichkeiten machen. Was noch fehlte, war sozusagen eine Möglichkeit, selbst interaktiv in den Bildern Handlungen ausführen zu können, die sich dann auch in einer entsprechend veränderten Grafik auswirken. Stehende Bilder hatten aber zumindest den Vorteil, daß man das Abenteuer objektbezogener gestalten konnte. Anhand des Bildes war es dann auch einfacher, Lösungsstrategien für Teilbereiche zu entwickeln. Entsprechend sind auch die Abenteuer angelegt. Denn findet man in einem Raum ein Sofakissen, in dem sich nach genauer Untersuchung ein Schlüssel finden läßt, liegt der Verdacht nahe, damit sein Glück in einem anderen Raum zu versuchen, wo irgendwie geartete Schlösser zu entdecken sind. Beim Textadventure ist hier der Grat schmal zwischen zuviel Information



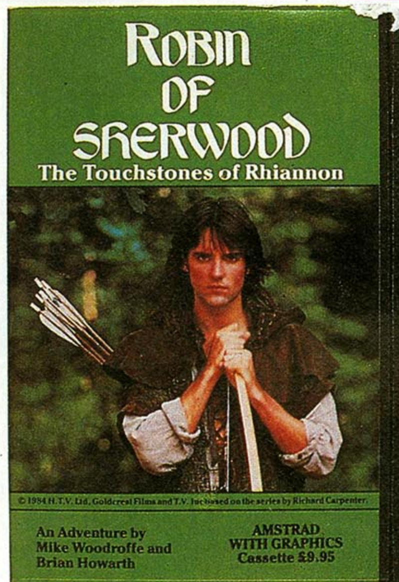
Bs.foto: Larry II

auf der einen Seite (sofortige Lösung des Problems) und zuwenig Information auf der anderen Seite (Spieler findet das Schloß nicht). Ergo: Textadventures mit stehender Grafik waren, sind und bleiben ein Kompromiß. Animierte Grafik mußte hinzugefügt werden, um die Attraktivität des Genres noch zu steigern und eine größere Realitätsnähe zu erreichen.

Und es bewegt sich doch...

Auch die Einbeziehung von animierten Grafiken ging zunächst schrittweise vor sich. Die bekannte Bards-Tale-Serie mag hier als Beispiel dienen, obwohl sie hauptsächlich dem Rollenspielgenre zuzuordnen ist. Bards Tale kombinierte stehende Grafik mit Animationen. Ein flackerndes Kaminfeuer im Hintergrund oder die bewegte Darstellung eines säbelschwingenden Orcs verliehen den Abenteuern Spannungselemente, die sich mit stehender Grafik kaum erzielen lassen. Die Darstellung des Szenarios in einem Grafikfenster erfolgte aus der Perspektive eines Mitkämpfers und erzeugte so das Gefühl, unmittelbar am Geschehen beteiligt zu sein. Der Spieler rutscht also, je naturalistischer die Umsetzung gelungen ist, immer tiefer in eine Fantasiewelt, die die Identifizierung mit dem eigenen Charakter in bisher ungeahnte Dimensionen führte. Die Entwicklung blieb jedoch bei Bards Tale nicht stehen.

Die Sierra Adventures sind ein gutes Beispiel für ein vollwertiges Grafikadventure. Der Spieler steuert sein Bildschirm-Alter-ego mittels Tastatur oder Joystick durch diverse Szenarien. Hier besteht dann auch die Möglichkeit, das Szenario oder zumindest Teile desselben durch eigene Handlungen zu verändern. Das beginnt bei so kleinen Dingen wie dem Öffnen und Schließen einer Tür, dem Einsteigen in ein Fahrzeug oder dem An- und Abschalten diverser Kontrollelemente. In den diversen Szenarien verstreut sind gelegentlich Gegenstände zu finden, die den objektorientierten Charakter der Spiele unterstreichen. Mit Hilfe der Items und diverser Clues, die man im Verlauf des Spieles in Erfahrung bringen kann, ist dann die in der Regel recht komplexe Struktur des Abenteuers zu knacken, daß heißt zu lösen. Bei der Lösung ist der Spieler natürlich wesentlich mehr auf grafische Gegebenheiten konzentriert, als dies bei Abenteuern mit stehender Grafik der Fall wäre.



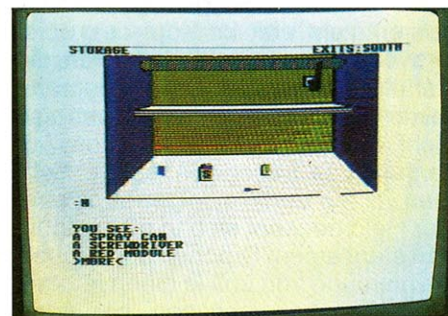
Cover: Robin of Sherwood

Nehmen wir einmal an, die Spielfigur durchsucht den Raum nach brauchbaren Gegenständen. Dazu gehört sicherlich, alle Schubladen zu untersuchen oder einen Blick unter das Bett zu werfen. Auch unter dem Teppich kann z.B. eine Falltür verborgen sein. Diese Vorgänge, die die Spielfigur durchführt, gelangen dann schon fast in den Bereich der Zeichentrickfilme. Apropos Zeichentrick. Die Firma Lucasfilm Games ist auch in diesem Bereich tätig geworden. Mit dem Abenteuer Zak McKracken sind sie einen ähnlichen Weg wie die Programmierer von Sierra gegangen, allerdings mit dem grundlegenden Unterschied, daß kein Parser im üblichen Sinne Verwendung fand. Vielmehr ist unter dem Grafikfenster eine Auflistung von Befehlen gegeben, die via Mausklick angewählt werden und zum Teil auch mit Gegenständen aus dem Inventory verknüpft werden können.

Die Qual der Wahl...

Adventurespielen ist Geschmackssache, ob mit oder ohne Grafik. Doch wer sich erst einmal für dieses Genre begeistert hat, der findet ungezählte Stunden zum Teil sehr spannender Unterhaltung. Ob die Entscheidung zugunsten eines Textadventures oder eines Grafikadventures fällt, hängt natürlich ganz von den persönlichen Vorlieben des Spielers ab. Und die teilweise notwendige "Gehirnakrobatik" bleibt niemandem erspart, egal für welche Art von Abenteuer er sich entschieden hat. Gehirnartistik ganz anderer Art ist auch gefragt, will man mittels des Parsers mit dem Programm kommunizieren. Da die überwiegende Anzahl der Parser in Englisch gehalten sind, kann die Suche nach dem richtigen Ausdruck den Spieler bisweilen zur Verzweiflung treiben (oder zur JOYSTICK-Hotline !!!) Ein aktuelles Wörterbuch, in dem auch einige idiomatische Redewendungen enthalten sind, kann da viel Frust ersparen.

(mm)

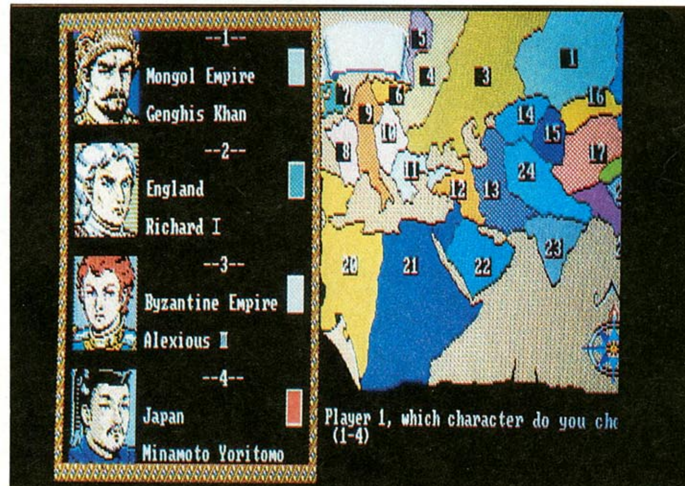


Bs.foto: Gruds in Space

Ghengis Khan

Hersteller: Koei
Systeme: MS-DOS; EGA, VGA
Testversion: MS-DOS
Preis: 159 DM





Bildschirmfoto: MS-DOS

Die ganze Welt wartet darauf, von Ihnen erobert zu werden. Eine Fehlentscheidung kann allerdings einen entgegengesetzten Effekt haben

Die wilden Horden

Übernehmen Sie die Rolle von Temujin, wie der richtige Name Dschingis Khans lautet, und versuchen Sie sich als Regent und Schlachtenlenker. Im ersten Teil des Spiels ist es Ihre Aufgabe, die verschiedenen Mongolenstämme unter Ihre Vorherrschaft zu bringen. Diese Spielvariante ermöglicht nur einem Einzelspieler, seine Fähigkeiten gegen den Computer unter Beweis zu stellen. Wollen mehrere Spieler mitmachen, so muß mit dem zweiten Teil begonnen werden, in dem es dann um die Herrschaft über die gesamte damals bekannte Welt (Europa, Asien und das nördliche Afrika) geht. Neben der Figur des Dschingis Khan können hier auch noch drei weitere Staatsoberhäupter gelenkt werden. Richard I. von England (auch unter dem Namen Richard Löwenherz bekannt), Alexander III., Herrscher von Byzanz, und der japanische Regent Minamato Yoritomo treten gegeneinander an.

Historische Strategie

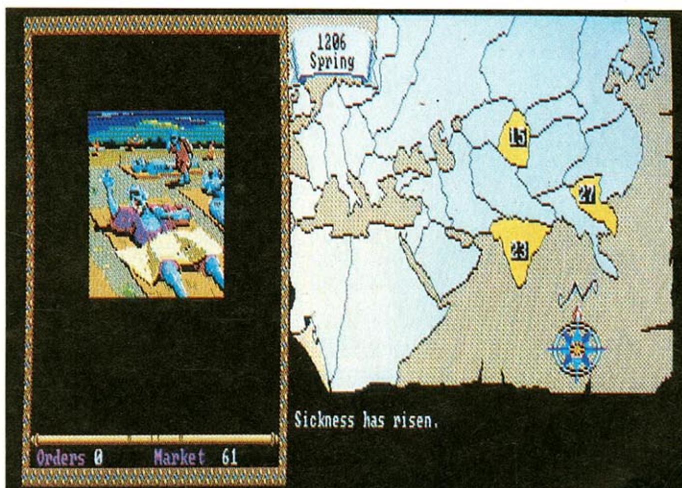
Aus vierzehn verschiedenen Aktionsmöglichkeiten des Hauptmenüs kann der Spieler bei jedem Spielzug wählen, wobei viele noch weiter unterteilt sind, so daß weitaus mehr unterschiedliche Handlungen ausgeübt werden können. Von der Festsetzung der Steuerrate über die Aufteilung der Bevölkerung auf verschiedene Tätigkeiten bis zur Aussendung von Spionen in angrenzende Länder reicht dabei die Spannweite. Die meisten dieser Aktionen haben Auswirkungen auf verschiedene Parameter, die den Zustand des Landes kennzeichnen und die dem Spieler in übersichtlicher Tabellenform stets angezeigt werden.

Der Kriegsmodus, in den man immer dann gelangt, wenn man mit seiner Spielfigur ein anderes Land überfällt bzw. selbst angegriffen wird, nimmt eine zentrale Rolle im Spiel ein. Drei unterschiedliche Waffengattungen (Kavallerie, Infantrie und Bogenschützen) mit speziellen Stärken und Schwächen sowie verschiedenartige topografische Gegebenheiten bieten dem Spieler dabei verschiedenste Kampfstrategien an. Die Aufteilung des Gesamtkontingents der Soldaten auf die einzelnen Einheiten sowie deren Anzahl läßt sich noch im Hauptmenü fast beliebig verändern. Neben der Einführung eines kleinen Handelmodus unterscheidet sich Dschingis Khan von seinen Vorgängern vor allem durch eine starke Rollenspielkomponente.

Mit Strategie zum Erfolg

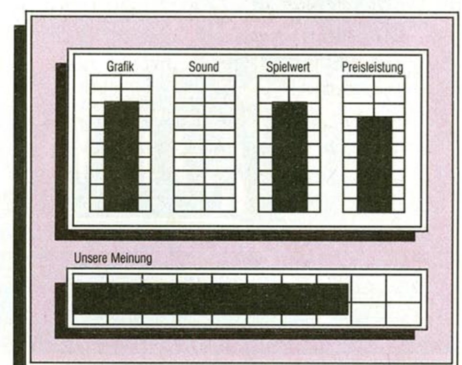
Genghis Khan erscheint bei etwas genauerer Betrachtung wie eine Mixtur seiner beiden Vorgänger. Aus beiden Spielen sind viele Elemente wiederzufinden. Die Macher sind ihrem Konzept treu geblieben, ein anspruchsvolles Strategiespiel überschaubar und damit gut spielbar zu gestalten. Eigentlich unverständlich ist daher die Tatsache, daß nur die Besitzer von EGA- oder VGA-Karten in den Genuß dieses Spieles kommen können. Sind doch die wirklich gelungenen Grafiken gerade bei diesem Spiel nur Beiwerk und das eigentliche Spiel die Hauptattraktion und nicht, wie leider so oft, genau umgekehrt.

(Joachim Freiburg/mm)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Wird Ihnen gelingen, was auch dem legendären Ghengis Khan gelang? Nur durch vorsichtige Strategie und geschicktes Regieren ist dieses Ziel zu erreichen



688 Attack Sub

Hersteller: Electronic Arts
Systeme: MS-DOS
Testversion: MS-DOS
Preis: 99 DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Altes Thema – neue Features

Viele werden bereits jetzt sagen: "Nicht schon wieder eine U-Boot-Simulation", und auf die Masse an bereits bestehenden verwandten Programmen verweisen, doch würden jene diesem Programm mit ihrem Urteil sicherlich Unrecht tun. 688 hat diverse Features und Qualitäten zu bieten, die diese Simulation vom üblichen Standard abheben. Besitzer einer VGA-Karte werden es spätestens nach dem Ladevorgang merken, wenn sich 688 mit einem äußerst farbenfrohen Titelbild meldet: Der 256-Farbenmodus wird voll genutzt und macht das Programm grafisch zu einem echten Ereignis.

Nach dem Titelbild gelangt man in ein Wahlmenü, in dem eine Mission ausgesucht werden muß. Es fallen gleich zwei Dinge auf: Einerseits ist nicht jede Mission bedingungslos auf Vernichtung des Gegners ausgelegt, andererseits kann der Spieler wahlweise ein russisches oder amerikanisches Boot für seinen Auftrag wählen. Auch ein Zwei-Spielermodus ist möglich, falls ein weiterer Computer per Modem an das eigene Gerät angeschlossen wird.

Spielintegrierter Kopierschutz

Das eigentliche Spiel beginnt damit, daß nähere Anweisungen zum Auftrag per Funk eingeholt werden müssen. Hierzu ist die Eingabe eines Sicherheitscodes notwendig, was letztlich natürlich nichts anderes ist, als ein spielintegrierter Schutz vor Raubkopierern.

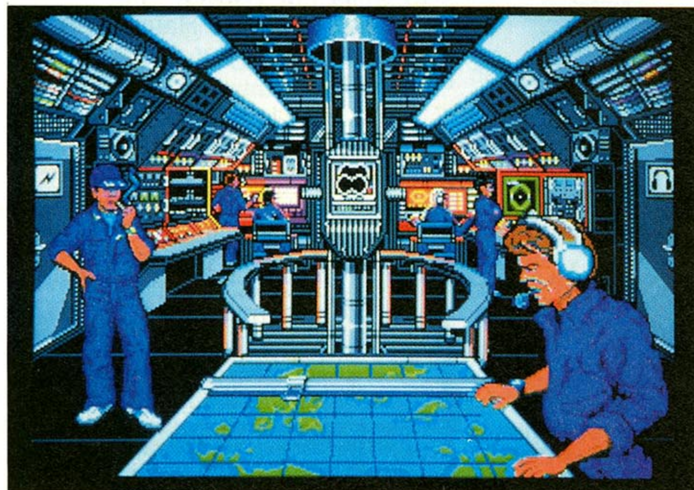
Nach dieser Prozedur kann von der Brücke aus per Maus in die verschiedenen Abteilungen des U-Boots geklickt werden: Kartenraum, Sonarraum, Waffenstation, Funkraum, Steuereinheit, Periskop. Es erscheinen vom Aufbau her gleiche Displays. In ein Fenster kann dabei stets eine zoombare Karte, der Blick durch das Periskop oder eine computererstellte Sicht der Unterwassertopographie projeziert werden. Der Rest des Bildschirms wird genutzt, um Informationen an den Spieler zu bringen oder diesem per Mausklick Aktionen zu ermöglichen. Jede Station hat dabei ihre charakteristischen Funktionen: Im Kartenraum werden Kurse geplant, die dann per Autopilot selbständig abgefahren werden können. Die Steuereinheit ermöglicht manuelles Manövrieren, in der Waffenstation müssen Torpedos und Raketen geladen und abgeschossen werden.

Eine nützliche Hilfsfunktion zeigt dem Spieler dabei schnell die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten in einem Display an. Von diesen Aktionsmöglichkeiten stehen dem Benutzer eine große Anzahl zur Verfügung. Er kann, um nur einige zu nennen, Bandbreiten der Sonaruntersuchung bestimmen oder verschiedene Wärmeschichten des Wassers per Karte unterscheiden.

Fazit

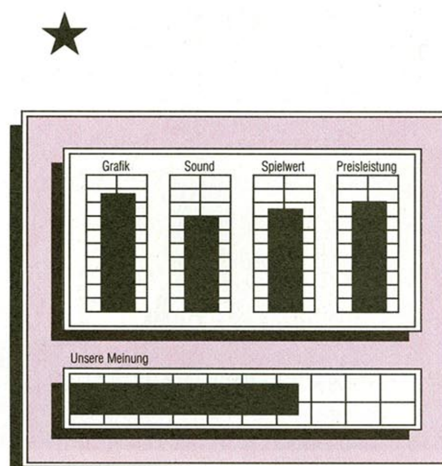
Was bei vielen militärischen Simulationen erst gar nicht versucht wird, schafft 688 Attack Sub wenigstens im Ansatz: Trotz der üblen Thematik ist es den Programmierern gelungen, einen Mantel von Neutralität über ihr Produkt zu hängen. Das ist gut so, denn somit kann man sich ohne allzu faden Beigeschmack über das technisch und nicht zuletzt grafisch außerordentlich gute Produkt erfreuen. Vor allem im VGA-Modus ist es eine Freude, die teilweise digitalisierten Bilder anzusehen.

(Joachim Freiburg/mm)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Nicht immer ist Kampf angesagt, auch taktisches Verdrücken bringt Spannung



Aunt Arctic Adventure

Hersteller: Starbyte
System: Amiga, Atari ST
Testversion: Amiga
Preis: DM 64,95

Immer Ärger mit der Verwandtschaft

Bildschirmfoto: Amiga

Was würden Sie machen, wenn man Ihre Tante in die Arktis entführt und in einem Zirkus auftreten läßt? Sie wären ganz schön sauer, oder? Was, Sie mögen Ihre Tante nicht? Da ist Schimpanse Charly aber aus ganz anderem Holz geschnitzt. Charly's Tante (Ähnlichkeiten mit einer Filmfigur sind rein zufällig und überhaupt nicht beabsichtigt) hat nämlich überhaupt keine Lust, Zirkusaffe für den bösen Big Borus zu spielen. Und deshalb hat sich Charly auf den Weg in die weite weiße Landschaft gemacht, um mit Kumpel Pete, einem ansässigen Pinguin, Tantchen aus den Klauen dieses Gangsters zu befreien. Leider ist die Sache nicht ganz so einfach, wie sie sich anhört. Zum einen steht man am Anfang in der mörderischen Kälte und wünscht sich, neben einem heißen Grog, nach Hause in den Urwald. Zum anderen muß man auch noch in die Unterwelt, sich durch insgesamt 50 Level durch- und mit Schurken, Ungeziefer und anderen fiesen (Byte-)Figuren rumschlagen. Das ist zuviel für einen einsam in der Arktis stehenden, bis auf die Knochen durchgefrorenen Affen. Man könnte glatt aufgeben, wenn nicht...,

...ja, wenn nicht Sie, der Sie gerade vor Ihrem Computer sitzen und nichts anderes zu tun haben, als Retter in der Not zu spielen, auftauchen.

Abenteuer mit Tante und Bananen

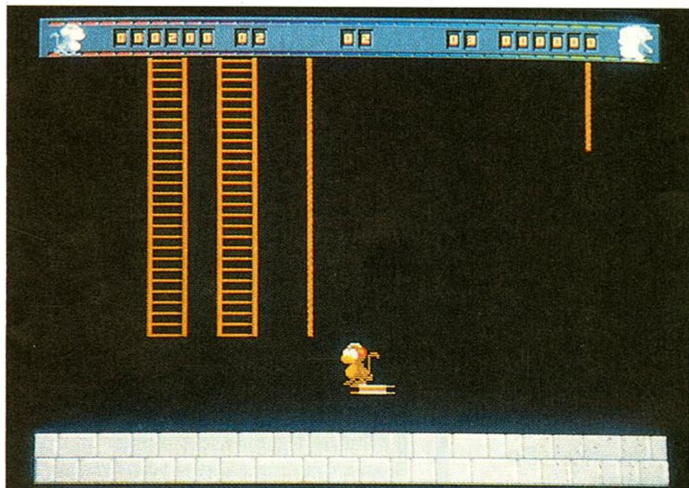
Also hurtig den Joystick geschnappt und Charly ins unterirdische Labyrinth gelotst. Hier gilt es, außer Bananen für den Reiseproviant zu sammeln, auch Schatzkisten mitzunehmen. Leider ist man da unten nicht alleine, so krabbeln eine Menge Viecher auf dem Boden herum, die wie eine Kreuzung aus Kakerlak und Riesenspinne aussehen, und Freund Charly eines seiner insgesamt drei Leben aushauchen lassen. Seltsame Lichtblitze springen auf den Etagen herum, ein alter Seeräuber-Pinguin will Sie am liebsten über die Klinge springen lassen, rotierende Steuerruder lassen einen ziemlich platt aussehen, wenn der Vergleich gestattet ist, und dergleichen mehr. Gott sei Dank gibt es aber auch Hilfsmittel, wie fliegende Plattformen, die das Überqueren diverser Hindernisse einfacher machen. Aber trotzdem, die Suche nach dem Tantchen erweist sich als schweißtreibende Angelegenheit.

Ergebnis? Affeng...ut!

Aunt Arctic Adventure hat mir persönlich Spaß gemacht. Ob es Ihnen Spaß macht, hängt von Ihrer Neigung zu Jump-and-Run-Spielen ab. Auf jeden Fall hebt es sich vom dauernden 'Du-bist-ein-Alien-und-ich-befördere-dich-ins-Jenseits'-Einerlei erheblich ab. Die Sprites bewegen sich richtig drollig auf dem Monitor (den ratlosen Affen am Seil, oder den säbelschwingenden Piratenpinguin muß man gesehen haben), überhaupt ist die ganze Grafik gelungen. Der Sound ist gut bis sehr gut und überhaupt nicht aufdringlich. Das Spiel verliert auch nach längerem 'Tantensuchen' nicht den Spielwitz, der auch von den recht hohen Anforderungen lebt, die das Spiel stellt. Mit drei Leben kommt man nämlich am Anfang gar nicht so weit, und dies kann den Spieler ein bißchen in Rage bringen. Aber nichts für ungut, Charly: Deine Tante boxen wir schon heraus.

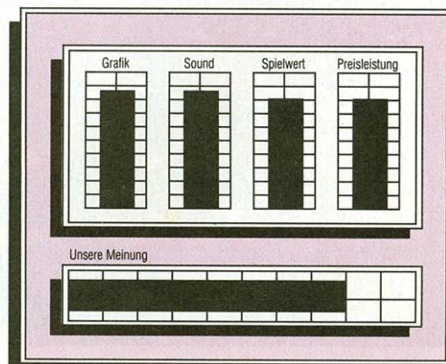
(jb)





Bildschirmfoto: Amiga

Abb. 2: Wenn einer seine Tante sucht, dann kann er was erleben! Aunt Arctic Adventure – ein Spiel nicht nur fürs Familientreffen





Bildschirmfoto: C-64

Hard 'n'Heavy

Hersteller: reLine
Systeme: C-64, Atari ST, Amiga
Testversion: C-64
Preis: zwischen DM 29,95 und DM 59,95

Ganz schön heavy!

Quarzuhren sind heutzutage bereits sehr beliebt, aber in der nahen Zukunft wird ihr Beliebtheitsgrad so dermaßen ansteigen, daß uns hier auf der Erde die Lithium-Vorräte ausgehen werden. "Was hat nun Lithium mit Quarzuhren zu tun?", wird sich der geneigte Leser sicherlich fragen, aber das ist ganz einfach! Quarzuhren werden mit Lithium-Batterien betrieben. Da auf der Erde kein Lithium mehr zu holen ist, wird nach einer neuen Quelle gesucht. Sie wird auf dem Mars gefunden. Schnellstens werden Roboter gebaut, die auf dem Mars das Lithium schürfen sollen. Alle Testversuche gehen gut, und das Roboterpärchen Heavy & Metal wird auf den Mars geschickt. Doch im nagelneuen Betriebssystem OS/5 hat sich ein Bug eingeschlichen, und so suchen die beiden Roboter lieber nach Abenteuern als nach Lithium.

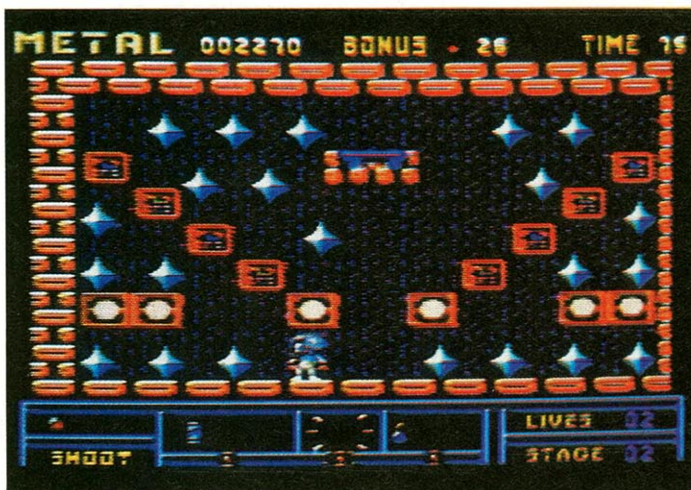
Fang mich doch!

Das Spiel präsentiert sich als horizontal scrollendes Jump-&-Run-Spiel der Sonderklasse. Auf der Suche nach den Lithium-Kristallen sollte man Vorsicht walten lassen. Es erwarten einen viele Gefahren. Man läuft durch die Höhlen, und sollte seinen Gegnern entweder ausweichen oder sie abschießen. Hier und da findet man Plattformen, die sich zerstören lassen. In ihnen finden sich dann entweder Lithium-Kristalle oder hilfreiche Extras, wie zum Beispiel Passwörter, Smart Bombs etc. Besonders hervorzuheben sind die verschiedenen Zwei-Spieler-Modi. Zum einen kann man wie gewohnt nacheinander spielen. Ein weiterer Modus ist der 2-Player-Dead-Mode, in dem zwischen den Robotern umgeschaltet wird, wenn einer sein Leben läßt oder wenn er ein Level beendet. Beide Spieler haben hier ein gemeinsames Punktekonto. Der letzte Modus ist der Time-Mode, indem alle zehn Sekunden zwischen den beiden Robotern umgeschaltet wird. Hier wird den Spielern ein Höchstmaß an Konzentration abverlangt. Natürlich gibt es auch Extrawaffen und geheime Zonen, wie man sie aus anderen Spielen dieses Genres kennt. Im gesamten Spiel wurden fünf geheime Level versteckt, die man erreicht, indem man an bestimmten Stellen ein Passwort eingibt. Sollte man dies an der richtigen Stelle machen, erscheint ein Computerterminal, durch dessen Berührung man in einen der Geheimlevel kommt.

Fazit

Hard 'n' Heavy spielt sich gut – verdammt gut sogar. Grafik und Musik lassen keine Wünsche mehr offen. In diesem Spiel findet man alles, was das Herz eines Jump-&-Run-Fans höher schlagen läßt. Die Motivation ist recht hoch, da das Spiel weder zu einfach noch zu schwer ist. Die Animation der Roboter und der Gegner ist als gelungen zu bezeichnen. Ich bin mir ganz sicher, daß in Hard 'n' Heavy mehr steckt, als wir bisher herausfinden konnten. Bereits nach kurzer Spielzeit hatten wir einige Bonusräume entdeckt und das Hard 'n' Heavy-Fieber war bei uns in der Redaktion ausgebrochen. Besonders der Time-Modus ist etwas, was bisher im Computerbereich noch gefehlt hat, denn hierdurch wird ein ohnehin schon interessantes Spiel um Längen verbessert. Ein dickes Lob an die Leute von reLine, die mit Hard 'n' Heavy sicherlich jedem Computerfreak eine Freude machen werden.

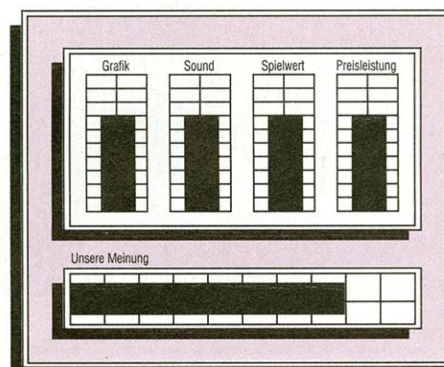
(rg)



Bildschirmfoto: C-64

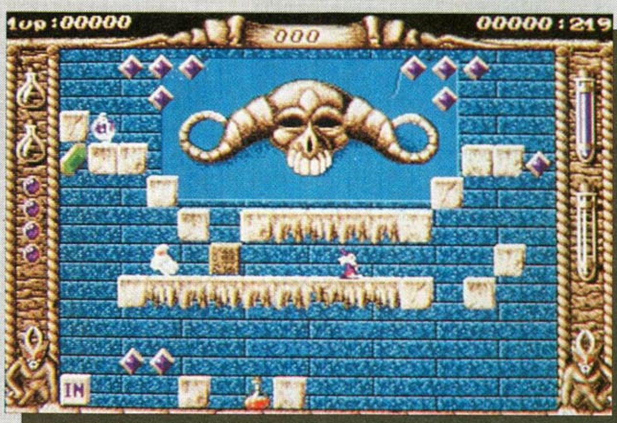


Hard 'n' Heavy präsentiert sich als Jump-&-Run-Spiel der Sonderklasse. Hier sieht man einen der vielen Bonusräume



Spherical

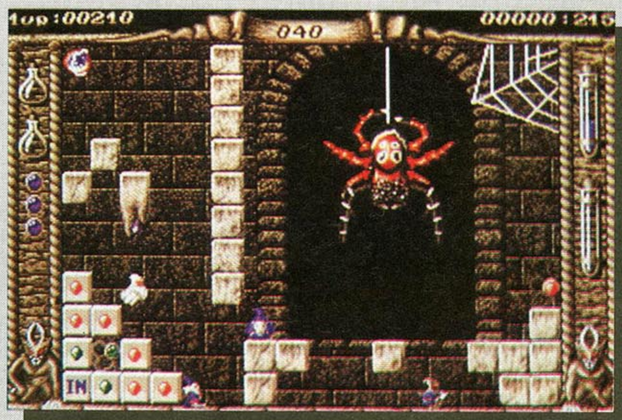




Screenshot ATARI ST



Screenshot ATARI ST



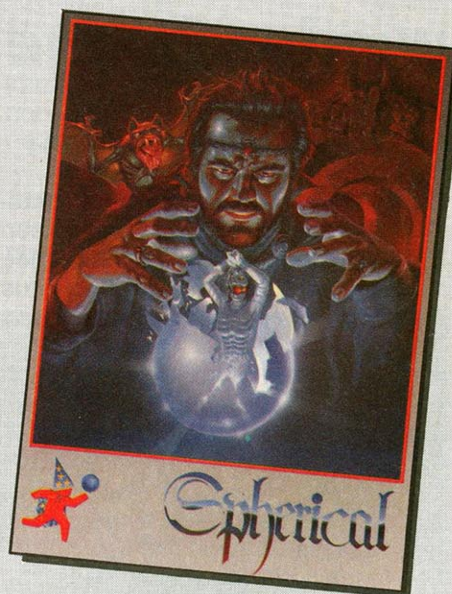
Screenshot ATARI ST

Magie und Logik, Geschick und Intelligenz: Spherical ist ein Spiel der Gegensätze. Wenn der Zauberer mit magischen Kräften das Gesetz der Schwerkraft überlistet, um eine Kugel ins Ziel zu befördern, dann sind Scharfsinn und Fingerspitzengefühl gefordert.

Atemberaubende Grafik, über 200 unterschiedliche Level, Zwei-Spieler-Team-Modus, dutzende von versteckten Geheimnissen und zehn riesengroße, fließend animierte Super-Monster. Spherical zeigt, was in Ihrem Computer steckt.

Die Redaktion „Power Play" gab Spherical 84 Punkte und das Prädikat: „Besonders empfehlenswert!"

Erhältlich für C64, Amiga, Atari ST und PC.



Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst   Mitvertrieb: Microhändler,   Österreich: Thali AG,   Schweiz: Karasoft





wieder Online

Die Software-Entwicklung schreitet mit riesigen Schritten voran. Zunehmend erlangen gerade die 16-Bit-Maschinen größere Bedeutung. Faszinierende Grafiken, peppiger Sound und neue Spielprinzipien kennzeichnen diesen Trend. Anläßlich der Produktvorstellung der Firma Mirrorsoft hatte JOYSTICK so einen Einblick in die neuesten Produkte und Software-Entwicklungen dieses Hauses. Amsterdam bildete mit seinen Gebäuden des siebzehnten Jahrhunderts den richtigen Kontrast zu den teilweise überraschenden Neuentwicklungen auf dem Softwaresektor. Besonders bemerkenswert war die gute grafische Gestaltung aller vorgestellten Programme. Hier ist sicher auch in Zukunft noch einiges von Mirrorsoft zu erwarten. Spätestens an dieser Stelle ist eine genauere Erklärung zu Mirrorsoft notwendig. Mirrorsoft ist ein Zusammenschluß verschiedener kleiner Labels, die auf diesem Weg gemeinsame Vertriebsstrukturen nutzen. Mitglieder dieses Zusammenschlusses sind unter anderem Logotron, The Bitmap Brothers, Spectrum Holobyte, Image Works, Cinemaware, FTL und PSS.

Phobia

Imageworks stellte in diesem Zusammenhang Phobia, ein neues Shoot 'em Up für den C-64 vor, Amiga und Atari ST werden in Kürze folgen. Bei Phobia handelt es sich um ein beeindruckendes Shoot'em Up, das noch einige strategische Elemente enthält. Mit einer neuen Programmiertechnik ist ein Farbscrollen entstanden, das seinesgleichen sucht. Neun von fünfzehn Planeten müssen durchkämpft werden, um ein Stück des begehrten Hitzeschildes zu bekommen. Mit Hilfe dieses Schildes ist es dann möglich, einen Angriff auf die Sonne zu starten, wo der galaktische Herrscher gefangengehalten wird. Eine präzise und schnelle Steuerung sorgt für ungetrübten Spielspaß und hohe Motivation. Ein Muß für Fans des guten Shoot'em Ups.

Nachdem bereits Xenon seinerzeit für Furore sorgte, steht mit Xenon II nun noch eine Steigerung dieses genialen Shoot'em Ups von den Bitmap Brothers ins Haus.

Xenon II – Megablast

Noch ausgefeiltere Extrawaffen, wie z.B. ein dreistrahliger "Wirkungslaser", verschaffen dem Spieler immense Feuerkraft. Eine weitere Bewaffnung besteht aus einem Bombencontainer, der eine Bombenreihe hinter dem eigenen Raumschiff erzeugt. Nach kurzer Zeit beginnt dann die Reihe, vom Beginn an zu detonieren, und vernichtet alle in der Nähe befindlichen Feinde. Ein exzellentes vertikales Scrolling befördert den Spieler automatisch in Richtung Levelende. Der Spieler kann jedoch mit seinem Raumschiff auch rückwärts fliegen und einzelne Teile eines Levels erneut durchspielen. Zum Glück erweißt sich Xenon II als wesentlich spielbarer als sein Vorgänger. Wir sehen der endgültigen Fertigstellung dieses Programmes äußerst gespannt entgegen.
Xenon II – The Megablast wird im Laufe des Sommers für Amiga, Atari ST und MS-DOS erhältlich sein.

Bloodwych

Mit Bloodwych stellt Image Works ein neues 3D-Fantasy-Rollenspiel vor. Das Szenario besteht im wesentlichen aus einem ausgedehnten Schloß mit greulichen Bewohnern und finsteren Geheimnissen. Sie müssen nun einen Schlüssel sowie vier versteckte Kristalle finden, um das Böse ein für allemal auszurotten. Während die Party nun die Gänge des Schlosses durchstreift, wird es immer wieder zu Begegnungen mit Monstern und anderen Charaktern kommen. Während manche unschätzbare Informationen für Sie bereit halten, die zum Lösen des Spieles erforderlich sind, sind andere Zeitgenossen nur durch Gewalt zu überwinden. Besonders ist uns die Two-Player-Option aufgefallen, die es zwei Spielern gleichzeitig ermöglicht, auf verschiedenen Wegen das Schloß zu erkunden. Dabei steuert jeder Spieler seine eigene Party. Bloodwych wird für die Systeme Amiga, Atari ST, MS-DOS, C-64, CPC und Spectrum erhältlich sein. Rollenspielfans finden hier sicher einen Leckerbissen.

Cinemaware, die Spezialisten für Filmumsetzungen haben sich der literarischen Vorlage von Cecil B. De Mille angekommen.

Lords of the Rising Sun

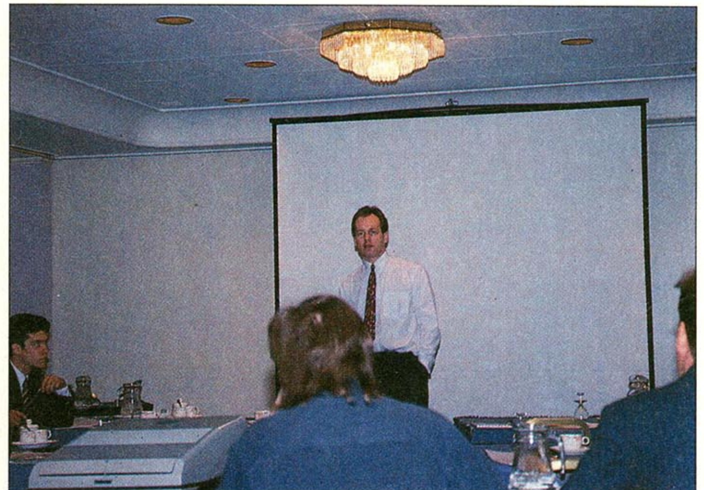
Lords of the Rising Sun, so der Titel des neuen Krieg- und Strategiespieles, soll die Nachfolge von Defender of the Crown antreten und hat als Hintergrund das Japan des zwölften Jahrhunderts. Nach Ausbruch eines Bürgerkrieges hat der Taira-Clan Ihren Vater getötet und den Kaiser gestürzt. Es ist nun Ihre Aufgabe, die Ehre der Familie wiederherzustellen.

Sie werden Armeen von Samurai-Kriegern kommandieren, Attentate von Ninjas abwehren und zum Zweikampf gegen verschiedene Charaktere antreten, um Ihr Ziel zu erreichen. Shogun werden oder sterben, das sind die zwei Möglichkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Auf einer drei Screens großen Karte präsentiert sich das Szenario im Überblick. Jahreszeiten und Wolken verändern ständig das Aussehen der Landschaften. Von der grafischen Aufmachung nur als edel zu bezeichnen, wird Lords of the rising sun im grafischen Sektor der Kriegsspiele neue Akzente setzen.

Während die Amiga-Version bereits vorliegt, wird Lords of the rising sun in kurzer Zeit auch für den C-64, MS-DOS und Atari ST erhältlich sein.

Der Preis für das recht umfangreiche Programmpaket wird zirka 90 DM betragen.



Peter Bilotta von Mirrorsoft stellte im Rahmen einer Produktpräsentation einige der Neuheiten vor

Cinemaware, der Spezialist für Filmumsetzungen, versucht sich nun am Horrorgenre. It came from the desert orientiert sich inhaltlich an den sogenannten "Big Bug"-Filmen der fünziger Jahre, wo Filme wie Tarantula bzw. Formicula großes Aufsehen erregten.

It came from the Desert

Im Horrorgenre angesiedelt dreht es sich darum, Riesenmonster zu besiegen, die nach einem Meteoreinschlag eine einsam gelegene Stadt in der Wüste terrorisieren. Sie verkörpern nun einen jungen Wissenschaftler, der unter Einsatz seines Lebens versucht, der Plage Herr zu werden. Superbe Grafiken unterstreichen dabei die faszinierende Atmosphäre des Spiels. Da die endgültige Fertigstellung absehbar ist, sind wir sehr gespannt auf dieses Programm, das auch für MS-DOS, Atari ST sowie C-64 herauskommen wird.

Vette!

Spectrum Holobyte stellt mit Vette! eine neue Autorennensimulation vor. Diesmal geht es allerdings nicht darum, größere Strecken über Land zurückzulegen. Ort der Handlung ist vielmehr San Franzisco, dessen Straßenbild den meisten von Ihnen ja aus einer bekannten Krimiserie bekannt sein dürfte. In diesem von Hügeln geprägten Umfeld findet nun innerhalb des Stadtgebietes das Rennen statt. Ständig muß mit Fußgängern und Stauungen gerechnet werden. Ihre Gegner in diesem Rennen sind moderne europäische

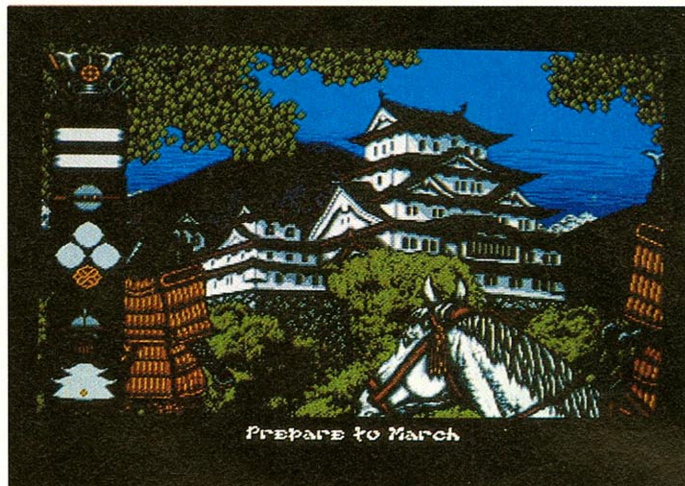


Nach der Vorstellung der neuen Produkte bestand die Möglichkeit, die Programme auch auf dem Rechner in Augenschein zu nehmen



Bildschirmfoto: Phobia (C-64)


Bildschirmfoto: Xenon II (Atari ST)



Bildschirmfoto: Lords of the Rising Sun (Amiga)

Sportwagen wie Mercedes, Porsche und BMW. Wird es Ihnen gelingen, diese Kraftpakete mit Ihrer Corvette zu besiegen? Gefüllte 3D-Grafiken, eine präzise Karte von San Franzisco und ein Auswahlmenü für Ihr eigenes Fahrzeug sind weitere Features dieses Programmes.

Waterloo

Das Softwarelabel P.S.S., bekannt durch eine ganze Reihe von Krieg-&-Strategiespielen, stellt mit Waterloo ein Remix der bedeutenden gleichnamigen Schlacht vor. Sie haben nun die Möglichkeit, entweder die Truppen von Napoleon oder die von Wellington zu befehligen. Sie kontrollieren die Vorgänge auf dem Schlachtfeld, indem Sie Ihren Generälen entsprechende Order erteilen. Die Generäle werden Ihre Befehle allerdings nicht wortwörtlich ausführen, sondern je nach ihrem Naturell entsprechend interpretieren, das heißt, den ihnen zur Verfügung stehenden Entscheidungsspielraum je nach ihrer Natur nutzen. Die Komplexität von Waterloo verspricht viele Stunden Spielspaß, da Sie in einem neuen Spiel auch einmal die Truppen von Wellington führen können. Waterloo präsentiert sich mit einem gefälligen 3D-Szenario. Jederzeit besteht die Möglichkeit, sich das Schlachtfeld aus verschiedenen Positionen anzusehen. Waterloo wird für die Systeme MS-DOS sowie Atari ST zu einem Preis von zirka 75 DM erhältlich sein.

Paladin, Lord of the dancing Blades

Imageworks hat versucht, dem Arcadenadventure ein neues Gesicht zu geben. Palladin ist nun das Ergebnis dieser Bemühungen und, um es vorwegzunehmen, Imageworks konnte sein selbstgestecktes Ziel gut erreichen. Sie verkörpern einen Palladin und haben die Aufgabe, das Böse zu vernichten. Ihr großer Gegenspieler ist Murk, der Skeleton Lord of the dancing Bones. Paladin muß zunächst einige Sorcerer finden, die ihn bei seiner Quest unterstützen. Einer der Sorcerer hat auch die Macht, Murk mit einem Zauberspruch zu vernichten.
Grafisch präsentiert sich Palladin von einer neuen und ansprechenden Seite. Der Palladin ist meistens in der Seitenansicht im Gegenlicht zu betrachten, das heißt, die Spielfigur präsentiert sich quasi als Schattenbild. Auf diese Weise wird eine Atmosphäre erzeugt, die ihresgleichen sucht. Die Storyline ist relativ umfangreich angelegt, und der Spieler muß jeden noch so kleinen Hinweiß nutzen, um Fortschritte im Spiel zu machen.
Palladin, Lord of the dancing Blades wird für Amiga, Atari ST und MS-DOS erhältlich sein.

(mm)

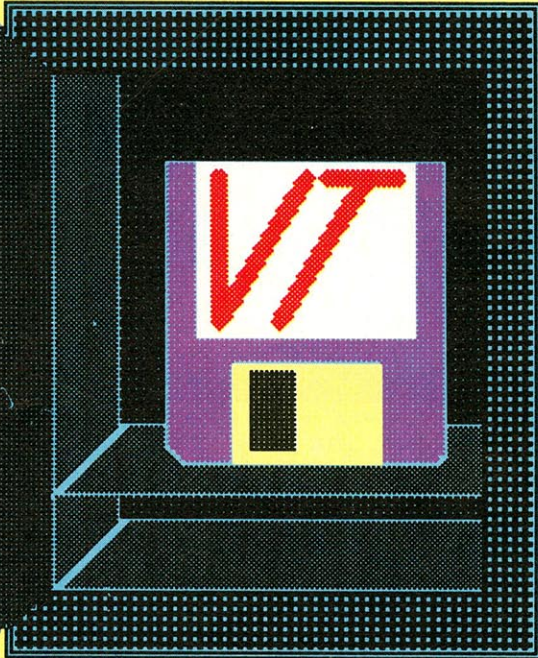

Bildschirmfoto: Waterloo (MS-DOS)


Bildschirmfoto: Paladin (Amiga)

ViroTrack

Der Disk-Retter

AMIGA-Fans können aufatmen!



ViroTrack geht auf "Nummer Sicher" und hält die Disketten sauber.
ViroTrack archiviert Diskettenausschnitte und schützt die Dateien dadurch vor "Viruseingriffen".
Der Virus wird lokalisiert und aus dem Speicher entfernt.
Boottrack, Bootblock, einzelne Tracks oder ganze Disks werden als Dateien gesichert.
Auf diese Weise entsteht ein "virusfreies" Archiv der gefährdeten Diskettenbereiche.
Die komfortable Bedienerführung mit Gadgets und FileRequester macht den Sicherungsvorgang denkbar einfach.

inklusive Bootblock Viruskiller!

Jeder Virus im Speicher wird angezeigt.
Ein Tastendruck entfernt den Virus aus dem Arbeitsspeicher.
Die Verbreitung der Viren auf Dateien und Disketten wird dadurch verhindert.

ViroTrack

geeignet für Commodore Amiga 500/2000 und 1000 mit Kickstartversion ab 1.2

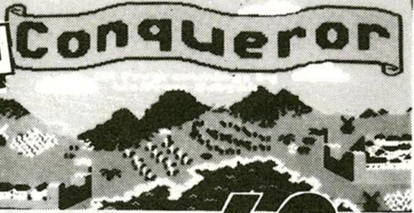
3 1/2"-Disk. Best.-Nr. 390

59,– DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Wenn Sie über den DMV-Bestellservice bestellen, gilt folgendes:

Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	59,– DM	Einzelpreis	59,– DM
zzgl. Versandkosten	4,– DM	zzgl. Versandkosten	6,– DM
Endpreis	**63,– DM**	**Endpreis**	**65,– DM**

DMV-Verlag
Postfach 250 · 3440 Eschwege
– Bitte Bestellkarte benutzen –

Das Strategiespiel



C64-Welt steht Kopf!
Werden Sie zum absoluten Herrscher und ringen Sie Ihre Gegner nieder.

69.-

Vorauskasse (Verrechnungsscheck) oder per Nachnahme (+ 5.- Versandgebühr).

Das Spiel bietet:

- Kartengenerator
- komplexe Wirtschaftssimulation
- umfangreicher Kriegsteil
- 1-4 Mitspieler möglich

		Amiga	Atari ST	IBM & comp.	C-64
Broker	d	–	–	–	49,00
Mole	d	–	–	–	49,00
Populous	d	69,00	69,00	–	–
Wall Street Wizzard	d	65,00	69,00	69,00	–
Lords of the Rising Sun	d	85,00	–	–	–
Lancelot		49,00	49,00	49,00	39,00
Soccer Games	d	39,00	–	–	*

* = Vorbestellung möglich/d = deutsch

Distributor: MiLeBo **Soft- & Hardware Vertriebs GBR**
Postfach 10 17 09, 4630 Bochum, Tel. 02 34/86 41 84

HISTORIE 1800

Das Strategiespiel zur Zeit der Französischen Revolution als Briefsimulation.

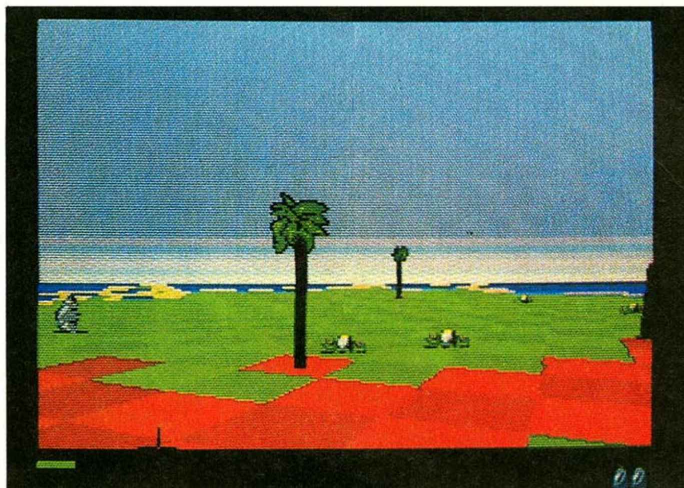
Ausführliches Info zu diesem und anderen Briefsimulationsspielen von

DECOS GmbH
Postfach
6382 Friedrichsdorf 2



Archipelagos

Hersteller: Logotron/Mirrorsoft
Systeme: Atari ST, Amiga, MS-DOS
Testversion: Atari ST
Preis: ca. 80 DM



Der Obelisk ist das Herzstück aller Steine. Erst wenn alle kleinen Brocken vernichtet sind, kann man sich an den Obelisken heranwagen

Bildschirmfoto: Atari ST

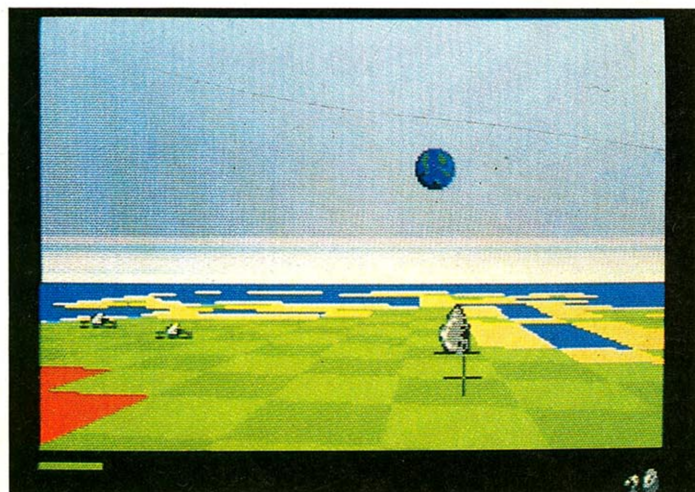
Gefährliche Inseln...

Mit Archipelagos aus dem Hause Logotron steht uns ein neues Strategie- und Geschicklichkeitsspiel ins Haus, das wirklich sehenswert ist. Dabei ist das Spielprinzip recht einfach. Doch zunächst ein wenig Historie.

Vor undenklichen Zeiten schufen die Alten aus Raum und Zeit allein durch die Kraft ihrer Gedanken zahlreiche Atolle und Inseln, auf denen Sie sich zum gemütlichen Beisammensein trafen.

Nach einiger Zeit wandten sich die Alten jedoch anderen Bereichen zu, hauptsächlich dem wolkenverhangenen Planeten im Norden. Durch die Kraft ihrer Vorstellung schufen sie Meere, Bewohner und letztendlich eine Zivilisation. Von der tropischen Schönheit der Inseln beeindruckt, gingen sie sofort daran, Besitz von ihnen zu ergreifen. Zum Zeichen ihres Anspruches errichteten sie Obelisken auf jeder Inselgruppe.

Die Alten versuchten dies zu verhindern, es war jedoch zu spät: Die Obelisken waren errichtet. Die Besucher ihrerseits fühlten sich durch die Alten gestört. Sie spürten die Alten im Schlaf auf und ermordeten sie. Die vormals paradiesischen Inseln verwandelten sich in Orte des Schreckens, mit verseuchten Böden, giftigen Eiern und umherwandelnden Necromancern, die allem Lebenden die Energie und damit das Leben aussaugten.



Bildschirmfoto: Atari ST

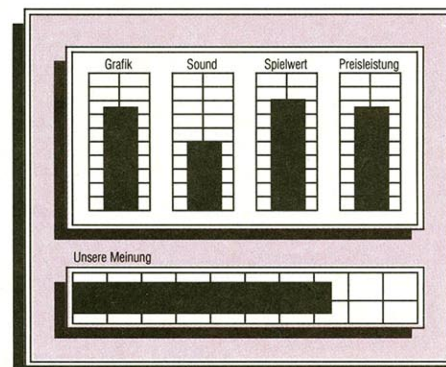
9999 Inseln warten auf Rettung

Ihre Aufgabe ist es nun, die Inseln wieder zu entseuchen. Zum Glück schweben Sie normalerweise zirka einen Meter über der Oberfläche, was angesichts der infizierten Bodenstellen nur gut sein kann. Um ein Archipel nun zu entseuchen, müssen zunächst alle Steine über eine Landbrücke mit dem Obelisken verbunden werden. Ist dies geschafft, kann man mittels eines Fadenkreuzes die einzelnen Steine ins Visier nehmen und ihnen die Energie entziehen. Die Energie, die Sie dabei gewinnen, können Sie zum Bau von Landbrücken verwenden, da Sie die Steine nur bearbeiten können, wenn alle mittels Landbrücken mit dem Obelisken verbunden sind. Sind alle Steine auf diese Weise ausgeschaltet, erscheint ein Timer. Die 90 nun zur Verfügung stehenden Sekunden müssen genutzt werden, um den Obelisken zu zerstören. Schaffen Sie es nicht in dieser Zeit, wird der Obelisk Ihnen den Garaus machen. Auch sollten Sie vermeiden, mit infizierten Landstücken oder den Monstern in Kontakt zu kommen, die greulichen Folgen kann sich jeder wohl unschwer ausmalen. Während die ersten Levels noch relativ leicht zu bewältigen sind, gestaltet sich die Zerstörung der Obelisken und Steine in höheren Levels schwieriger. Hier gilt es zunächst, sich mit Hilfe der Mapfunktion einen Überblick zu verschaffen, da erst mit der Zerstörung bzw. Entseuchung begonnen werden kann, wenn alle Steine über Landbrücken mit dem Obelisken verbunden sind. Ein weiteres Problem stellen die Korkenzieherpalmen dar. Diese pflegen sich in die Erde zu versenken und wieder aufzutauchen, hinterlassen große Mengen verseuchten Gebietes und bewegen sich zudem ständig auf den Spieler zu. Der Kontakt mit ihnen sollte aus verständlichen Gründen unterbleiben...

Sehr anspruchsvoll

gestaltet sich das Spielgeschehen, sobald man die ersten "Trainingslevels" hinter sich gelassen hat. Denn das strategisch geschickte Aufbauen von Landverbindungen gestaltet sich, je nach Anordnung der Inseln, doch etwas komplizierter als erwartet. Denn nur 90 Sekunden stehen zur Verfügung, um nach Zerstörung des letzten Steines den Obelisken zu finden und zu vernichten. Von der grafischen Seite her sehr ansprechend gestaltet, versprechen die 9999 Level von Archipelagos lange Abende voller Spielspaß und rauchenden Köpfen. Wirklich eine gut umgesetzte neue Spielidee, die wir nicht nur den Freunden der Strategie ans Herz legen wollen.

(mm)



CPC

KNOW

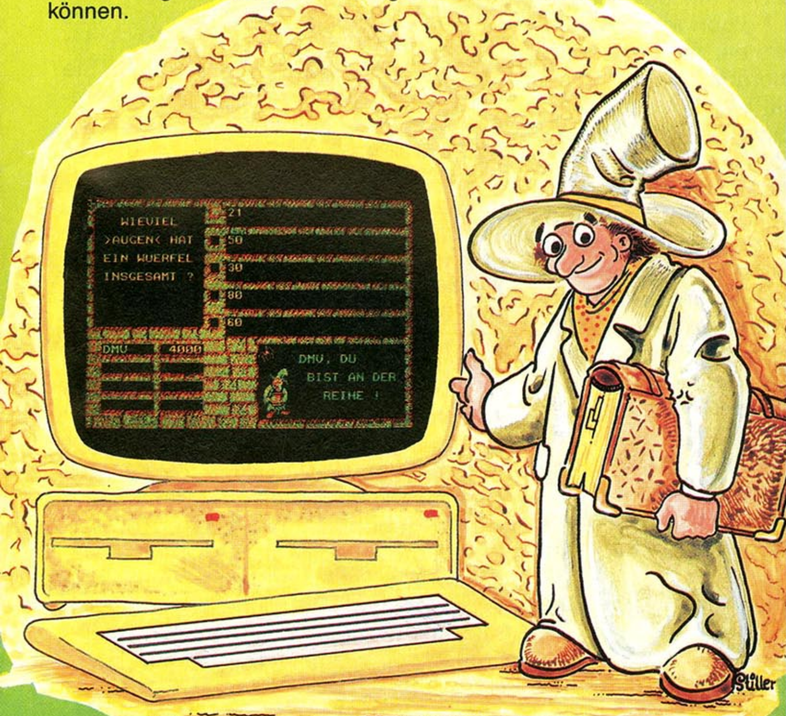
Das Spiel für die ganze Familie!

KNOW – mehr als nur ein Spiel

- kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten!
- bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewählten** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor!
- ist vollkommen **menuegesteuert**!
- besitzt eine **Supergrafik**! Die *CPC*-Version zeigt bis jetzt noch nie dagewesene Tricks mit dem **Videocontroller.**
- stellt zu jeder Frage wahlweise 5 oder 1 Antwort zur Auswahl!
- verhindert, daß eine **richtig** beantwortete Frage nochmals erscheint!
- gibt alle Fragen und Antworten sowie sämtliche Aufforderungen für **jeden** Spieler und für **jedes** Wissensgebiet mit Angabe der jeweiligen Plazierung aus!
- ist spielbar mit 1 – 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon!
- kann man mit der ganzen Familie spielen, da jeder eine Mindestchance von 1 : 5 hat!
- muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt!
- verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse!
- kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer.
- Die Version Know-*PC* wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert! In der *CPC*-Version befinden sich ständig ca. **400** Fragen **plus** Antworten im Speicher.

KNOW – was ist das?

KNOW ist ein Frage- und Antwortspiel der Extraklasse, denn es bietet Ihnen nicht nur kurzweilige Unterhaltung, sondern ist darüber hinaus hervorragend dazu geeignet, eigene Fragen einzugeben, mit denen Sie Ihre Familie, Ihren Skatverein, Ihre Mitschüler, Kegelbrüder, Arbeitskollegen, Freunde usw. überraschen können.



KNOW-CPC	*Best.-Nr. 106 3" Disk.*	**29,– DM***
KNOW-PC	*Best.-Nr. 161 5 1/4" Disk.* *Best.-Nr. 162 3 1/2" Disk.*	**49,– DM***
Ergänzungsdiskette für PC-Version	*Best.-Nr. 1293 5 1/4" Disk.* *Best.-Nr. 1294 3 1/2" Disk.*	**29,– DM***

Konfiguration:
– PC XT/AT mit 512 kByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.
– CPC Amstrad 464/664/6128 mit 3"-Diskettenlaufwerk.

*** Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 4,– DM bzw. für das Ausland 6,– DM Porto/Verpackung.**

Bestellen Sie noch heute mittels unserer Bestellkarte

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Sorgen?
Probleme mit einem Spiel?

Das JOYSTICK Team steht Ihnen jeden Mittwoch von 17:00 bis 20:00 Uhr an der

JOYSTICK HOTLINE

zur Verfügung.
Hier können Sie Kritik und Lob anbringen oder sich einfach Tips zum Spielen geben lassen.
Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

Die Telefonnummern lauten:

Heinrich Stiller	05651/8009-13
Markus Matejka	05651/8009-12
Bernhard Rinke	05651/8009-15
Robin Goldmann	05651/8009-14

Ordnung und Übersicht schaffen die beliebten DMV Sammelmappen



Bitte Bestellkarte benutzen

DMV Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Space Quest III

Hersteller: Sierra Online
System: MS-DOS, (Amiga, Atari ST in Vorbereitung)
Testversion: MS-DOS ★
Preis: DM 99,95

Bildschirmfoto: MS-DOS

The two Guys from Andromeda

Erinnern Sie sich noch an Space Quest II? Roger Wilco, der Held unseres Abenteuers, hatte gerade den bösen Vohaul in die ewigen Jagdgründe geschickt und knapp die Flucht von dem explodierenden Asteroiden geschafft. In der Zwischenzeit wird die Holographiesendung auf einem Planeten im Andromeda-System von einer wichtigen Meldung unterbrochen. Zwei Softwareautoren, nämlich die Two Guys from Andromeda, sind von Software-Piraten entführt worden! Unbestätigten Gerüchten zufolge wurden die beiden Spitzenprogrammierer von Piraten entführt, die bei Scumsoft unter Vertrag stehen. Ein Job für Roger Wilco?

Ein Staubkorn in der Galaxie...

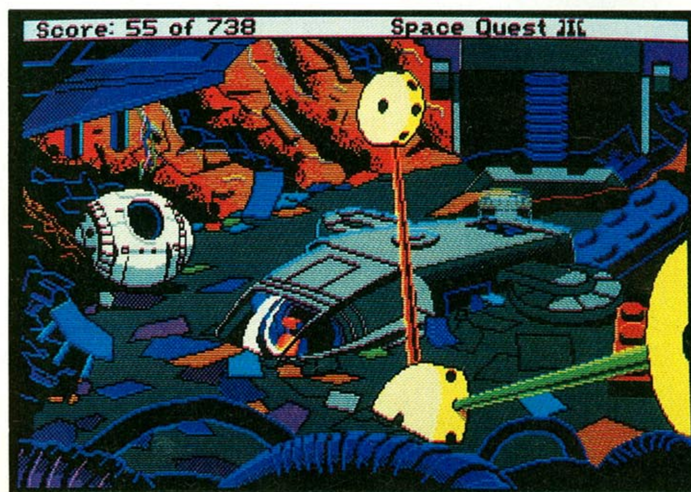
Nach einem dumpfen Aufschlag wird unser Held recht unsanft aus seinem nun schon etwas länger dauernden Schönheitsschlaf gerissen. Das kleine Escape Pod, mit dem Roger Wilco von dem explodierenden Asteroiden geflohen war, ist wohl an seiner vorläufig letzten Ruhestätte angelangt. Denn ein Blick nach draußen offenbart, daß ein Schrotthaufen als Landeplatz dienen mußte. Kaum hinausgeschlüpft, sind schon die ersten Entdeckungen zu machen. Ein genauerer Blick auf den runden Gegenstand am unteren Bildschirmrand offenbart einen Warp-Generator, der ohne das entsprechende Raumschiff leider nicht betrieben werden kann (wäre auch ein bißchen zu einfach gewesen). Folgen wir also dem Gang nach links, wo der mehr als spärliche Besitz immerhin durch einige Drähte aufgestockt werden kann. Bei der weiteren Erkundung des Terrains ist ebenfalls auf der rechten Seite ein Roboterkopf zu finden, der auch schon bessere Zeiten gesehen hat. Klettert man durch das linke Auge, gelangt man in eine Halle, in der zwei kleine Schiffe zu finden sind, von denen sich eines mit diversen Ersatzteilen wieder flottmachen läßt. Mit dem Warp-Generator, dem Reaktor und etwas Draht lassen sich alle erforderlichen Reparaturen leicht ausführen. Ist Roger dem Müllfrachter entkommen, wartet schon Phleebut, der freundliche Alienplanet, auf seinen Besuch. Ab hier beginnen die Ereignisse sich allerdings zu überschlagen. Ein Android, der auch noch die Fähigkeit besitzt, sich unsichtbar zu machen, hat Rogers Spur aufgenommen, um 40.000 Buckazoids einzutreiben; Schulden aus Teil 2, wie wir nach kurzer Zeit erfahren. Ein Besuch des Shops auf Phleebut kann jedem nur dringend angeraten werden. Hier gibt es manches Sonderangebot, das man einfach nicht auslassen darf. Im Tausch gegen die Gem erhalten Sie genug Geld, um alle vier dort angebotenen Artikel zu kaufen. Sie werden sie auch brauchen, wenn Sie die beiden Programmierer befreien wollen...

Wie lange

werden die Programmierer schmachten müssen, bis sie wieder in einer "normalen" Firma arbeiten werden? Dies dürfte nur davon abhängen, wie geschickt Sie Roger Wilco bei seinem Abenteuer unterstützen werden.

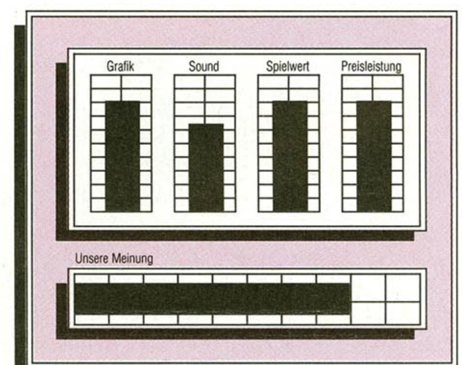
Space Quest III zeichnet sich durch eine wirklich faszinierende Grafik aus. Die Geschwindigkeit der Animation wurde gegenüber den letzten beiden Teilen erheblich gesteigert, stellenweise wurde Trickfilmqualität. Auch der Sound hat eine deutlich bessere Qualität erreicht. Einfach ein Muß für Space-Quest- und Sierra-Fans!!!

(mm)



Die Berge von Schrott verbergen so manches Geheimnis. Denn einige der dort zu findenden Dinge sind vielleicht noch brauchbar

Bildschirmfoto: MS-DOS



Vindicators

Hersteller: Tengen
Vertrieb: Rushware
System: Atari ST, Amiga, C-64, CPC, Spectrum
Preis: zwischen 30 und 60 DM
Testversion: Atari ST



Bildschirmfoto: Atari ST

Die Rettung der Erde

Wir schreiben das Jahr 2525. Das "bösartige" Tangens-Imperium, dessen Hauptwelten sich in der Außengalaxie TR-15 befinden, planen einen Überfall auf die Erde, den sie mit vierzehn großen Raumstationen durchzuführen versuchen. Aufhalten lassen sich die feindlichen Schiffe nur mit maximal zwei eingeschleusten SR-88 Strategic Battle Tanks, die den Codenamen Vindicators besitzen. Diese Panzer müssen sich durch die jeweils vier Level jeder Station kämpfen, um anschließend den Kontrollraum derselbigen zur Explosion zu bringen.

Also rein in den Panzer und los geht's. Sie können sowohl als Einzelkämpfer oder auch im Teammodus, nämlich mit zwei Panzern gleichzeitig den Aliens das Fürchten lehren. Das hört sich zwar einfach an, aber auf den verschiedenen Decks herrscht starker Betrieb. Überall gibt es Geschütztürme und gewaltige Energiebarrieren. Zusätzlich tummeln sich hier zahlreiche Panzer, die sehr zielsicher schießen.

Im Weltall ist die Hölle los

In den Ebenen verteilt liegen aber auch einige für die Tanks verwertbare Gegenstände, wie zum Beispiel Kanister mit Treibstoff, Extrawaffen und Sterne, für die man die Ausrüstung der Panzer am Ende eines Levels verbessern kann. Durch die Sterne kann man unter anderem die Geschwindigkeit der Fahrzeuge und der Geschosse sowie deren Durchschlagskraft erhöhen, oder aber für eine bessere Panzerung sorgen. Extrawaffen gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen: Da wären zunächst einmal die Smartbombs. Sie suchen sich ihre Ziele selbst, und können bis zu zwei von ihnen nacheinander vernichten. Die Canonbombs hingegen haben eine extrem hohe Durchschlagskraft. Sie sind die einzige Möglichkeit, Minen und die Projektoren der Barrieren zu zerstören.

In die Realisierung der Grafik wurde viel Mühe investiert, was an zahlreichen Effekten wie Blitze, die sich um die Tanks winden, wirklich sehenswerten Explosionen und einem extrem ruckarmen Scrolling zu sehen ist. Allerdings wurde bei der Kollisionsabfrage etwas geschludert, denn sie fängt schon ein ganzes Stück vor dem Fahrzeug an. So kann es zum Beispiel passieren, daß man an einer Wand hängenbleibt, obwohl der Panzer parallel zu ihr steht und sie nicht einmal berührt. Dieses kann mitunter ganz schön die Nerven strapazieren, wenn man gerade unter Beschuß steht und sich der eigene Tank nicht aus der Schußlinie bewegen läßt.

Spielspaß im Powerpanzer

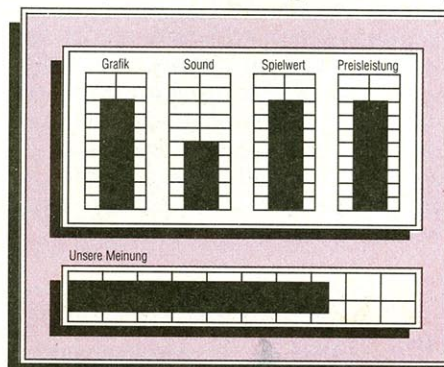
Vindicators ist, abgesehen von der Kollisionsabfrage, eine rundum gelungene Umsetzung des gleichnamigen Arcadespiels von Atari. Hier hat man es mit einem grafischen Leckerbissen zu tun, der gerade zu zweit besonders viel Spaß bereitet. Hinzu kommt, daß man im Team Arbeitsteilung betreiben kann, was ein schnelleres Vorankommen ermöglicht. Das Spiel wird auch nicht zu schnell langweilig, da es keine unpassierbaren Stellen gibt, nichts vom Zufall abhängt und immer wieder neue Gegner auftauchen. In einem Satz: Hier wird Balleraction pur geboten.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto: Atari ST

Balleraction, verbunden mit sehenswerten Explosionen machen das Flair dieses Spiels aus



DER KONVERTER

Es ist wieder soweit, viele spannende und unterhaltsame Spiele, die auf anderen Computersystemen ihre Qualitäten unter Beweis gestellt haben, liegen nun in Versionen für andere Computer vor. Grund genug, auch diese Spiele einmal unter die Lupe zu nehmen.

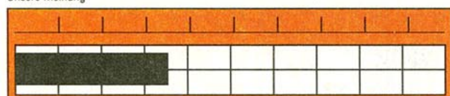
Bildschirmfoto Atari ST

Pac Land

Hersteller: Grandslam
System: Atari ST

Pac Man ist nach wie vor die populärste Figur, die das junge Medium Computerspiel hervorgebracht hat. Lange nachdem mit Mrs. Pacman und Pac Man jr. Fortsetzungen der Thematik im Labyrinth-Bereich erschienen, kehrt Pac Man in einem völlig neuen Spiel mit neuem Spielkonzept zurück. Aus der Labyrinth-Hatz wurde ein Jump-and-Run-Spiel. Pac Man rennt durch horizontal scrollende Landschaften, um eine arme Fee zurück in das Feenland zu bringen. Daran versuchen ihn die vier Gespenster zu hindern. Auf dem Weg nach Feenland muß Pac Man durch unterschiedliche Landschaften rennen. Erst durch eine Stadt, dann durch einen Wald, dem ein Gebirge folgt. Auf seinem Weg kann Pac Man Früchte aufsammeln, die Extrapunkte bringen.
Die Grafik der Atari-Version entspricht den naiven Vorgaben der Automatenversion, die uns in der Redaktion nicht besonders gut gefiel. Ansonsten ist Pac Land ganz nett gemacht, wobei allerdings bemerkt werden muß, daß auch auf dem Atari ST kein Spitzenspiel daraus wurde. Alles in allem vermochte das Spiel nicht zu überzeugen.

Unsere Meinung



Goldrush

Hersteller: Sierra
System: Atari ST

Der Run auf das kalifornische Gold, der Goldrausch, zog Amerika für lange Zeit in seinen Bann. Sierra hat mit Goldrush ein animiertes Abenteuerspiel gestaltet, das Sie in diese unruhige Zeit entführt. Die Aufgabe des Spielers ist es, von Brooklyn nach Kalifornien zu gelangen, um dort sein Glück zu machen.

Bildschirmfoto Atari ST

Das Spielprinzip folgt den bekannten Sierra-Konzepten und wurde auch bei der ST-Version nicht verändert. Die Maussteuerung ist gewährleistet. Auch die Grafik wurde eins zu eins übernommen, lediglich einige kleine Gags wurden ausgelassen, aus welchen Gründen auch immer. Ansonsten entspricht das Spiel von Aufmachung, Grafik und Spielgeschehen der schon vorliegenden MS-DOS-Version.

Unsere Meinung



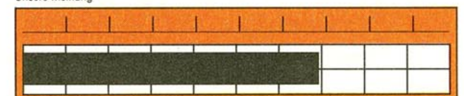
Manhunter New York

Hersteller: Sierra
System: Amiga

Die Invasion der Orbs findet nun auch auf dem Amiga statt. Sierras zweiter Anlauf im Science-Fiction-Genre versetzt den Spieler in ein düsteres und gewalttätiges New York. Nach der Invasion der nun herrschenden Orbs hat sich ein machthungriges, brutales Regime etabliert, das alle Arten von Opposition unterdrückt. Menschen werden rekrutiert, um als Menschenjäger Feinde des Systems aufzuspüren. Sie als Spieler sollen nun in die Rolle eines solchen Manhunters schlüpfen, um für die Orbs Aufträge zu erledigen, das bedeutet, unliebsame Personen ausfindig zu machen und zu eliminieren. Auch hier liegt das bewährte Sierra-Spielsystem zugrunde und gewährleistet einen reibungslosen Spielablauf. Ansonsten ist das Spiel auf dem Amiga mausunterstützt, Grafik und Sound unterscheiden sich jedoch nicht von der MS-DOS-Version. Spielspaß bringt Manhunter allemal eine ganze Menge, jedoch ist es in anbetracht der mitunter sehr brutalen Szenen keinesfalls ein Spiel für Kinder.

Bildschirmfoto Amiga

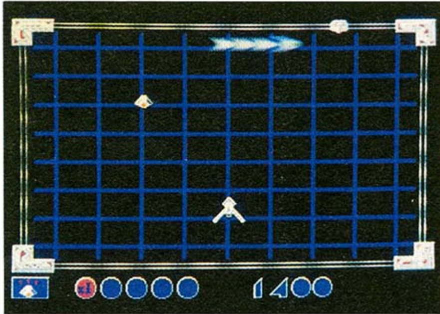
Unsere Meinung



Gridrunner

Hersteller: Llamasoft
System: Atari ST

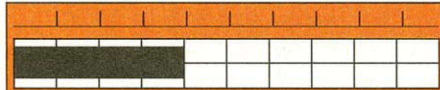
Ein echter Oldtimer liegt hier in einer neuen und gehörig aufgepeppten Version vor. Wer sich noch an den guten alten VIC 20 von Commodore erinnert, kennt vielleicht noch das Originalspiel. Jeff Minter, der Mann, der das Spiel damals programmierte, ist inzwischen auf den Atari ST umgestiegen und produziert nun Updates seiner alten Hits. Gridrunner ist ein



Bildschirmfoto Atari ST

entfernter Verwandter von Centipede, der sich in ein futuristisches Gewand gehüllt hat. Durch das in der Draufsicht dargestellte Spielfeld muß der Spieler ein zweistufiges Raumschiff mit der Maus steuern und nebenbei wilde Horden von aggressiven Aliens vernichten. Der oberste Teil des Raumschiffes kann abgekoppelt werden und solo herumballern. Spätestens ab dem zweiten Level ist auf dem Monitor die Hölle los, und der Spieler braucht mindestens vier Augen, um in dem Gewimmel auf dem Spielfeld nicht den Überblick zu verlieren. Alles in allem zwar ein rasantes Ballerspiel, das auch einige Extrawaffen zu bieten hat, aber leider nicht besonders abwechslungsreich ist.

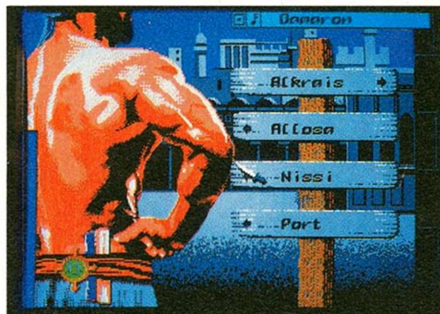
Unsere Meinung



Sinbad an the Throne of the Falcon

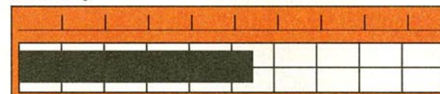
Hersteller: Cinemaware
System: MS-DOS

Spiele wie Kinofilme – solche Software zu produzieren, hat sich das amerikanische Softwarehaus Cinemaware zum Ziel gesetzt. Auf dem Amiga ist dies auch recht gut gelungen. Nun liegen die Abenteuer von Sindbad dem Seefahrer auch für den PC vor. Das Spiel unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten und kann auch auf Festplatten installiert werden, ist also von daher recht benutzerfreundlich gestaltet worden. Das eigentliche Spiel ist recht spannend und abwechslungsreich gestaltet und vom Spielprinzip und Thema her identisch mit der Amiga-Version. Die Darstellung auf dem PC hat sich allerdings grundsätzlich verändert. Als erstes fällt auf, daß es hier weit weniger zu bestaunen gibt als auf dem Amiga. Allerdings wird der PC-Besitzer, der nicht das Vergnügen hatte, das Original zu spielen, an dieser Version viel Spaß haben.



Bildschirmfoto MS-DOS

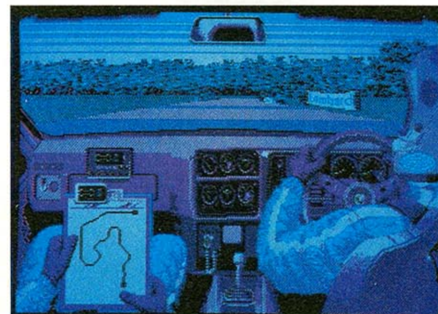
Unsere Meinung



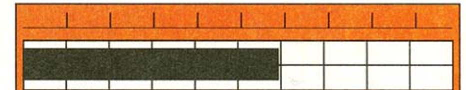
Lombard Rally

Hersteller: Mandarin Software
System: MS-DOS

Autorennen auf dem PC? Selten sind sie schon, die Spiele, die den heimischen MS-DOS-Computer in das Cockpit eines Rennwagens verwandeln; solche, die auch noch gut sind, gibt es noch weniger. Lombard Rallye, das schon auf dem Atari St und dem Amiga überzeugen konnte, schickt sich an, die PC-Welt zu erobern. Der Spieler muß seinen Wagen ausstatten, dafür sorgen, daß genügend Geld in der Kasse ist, und sich außerdem noch für die eigentliche Rallye qualifizieren. Wie man es von einem guten Autorennen auf einem fortschrittlichen Computer erwarten kann, winden sich die Stecken nicht nur durch Kurven, sondern auch bergauf und bergab. Die Grafik unterstützt CGA und EGA, wobei tatsächlich auch alle EGA-Farben genutzt wurden. Auch eine Installation auf die Festplatte ist möglich. Wenn allerdings besonders viel auf dem Bildschirm los ist, ist die Animation der Grafik recht träge. Abgesehen davon kann die PC-Version als gelungen bezeichnet werden.


Bildschirmfoto MS-DOS

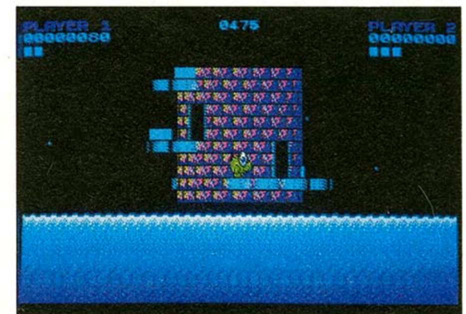
Unsere Meinung



Nebulus

Hersteller: Hewson
System: MS-DOS

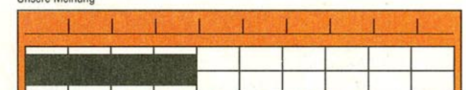
Auch die Umsetzung von Nebulus auf den PC ist sehr bescheiden ausgefallen. Abgespeckte Grafik auf der einen Seite, ruckelige Animation auf der anderen erzeugen schon einen fragwürdigen Eindruck.



Bildschirmfoto MS-DOS

Auch die Geschwindigkeit dieses Spieles läßt sehr zu wünschen übrig. Angenehm überrascht sind wir von der Begleitmusik, die für PC-Verhältnisse sehr gut gelungen ist. Trotzdem stellt sich die Frage nach dem Sinn, da Nebulus in anderen Versionen durch bessere Grafik und höhere Geschwindigkeit viel Spaß bereiten kann. Mit dem Joystick noch einigermaßen spielbar, gestaltet sich Nebulus unter Verwendung des Keyboards als derart unpraktisch, daß wir Ihnen von dieser Art der Steuerung dringend abraten möchten.

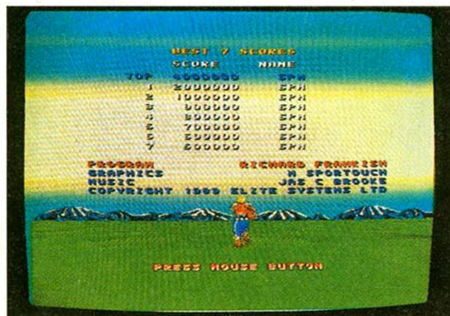
Unsere Meinung



Space Harrier

Hersteller: Elite
System: Amiga

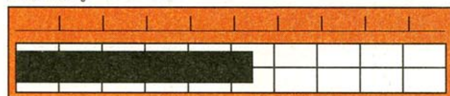
Eine sehr interessante Umsetzung des Konsolenspiels Space Harrier liegt nun für den Amiga vor. Von der grafischen Seite sehr ansprechend gelungen, entpuppt sich Space Harrier als sehr schnell und nicht gerade einfach. Die Geschwindigkeit wurde im Verhältnis zur Konsolenversion noch einmal gesteigert, was zur Folge hat, daß die zur Verfügung stehenden Leben schnell aufgebraucht sind.



Bildschirmfoto Amiga

Hier werden Fans des schnellen Feuerdaumens voll auf ihre Kosten kommen. Übung ist allerdings vonnöten, um tiefer in das Spiel vorzudringen. Besonders aufgefallen ist uns auch die hohe Geschwindigkeit der Sprites, hier wurde vom Programmiertechnischen her gute Arbeit geleistet.

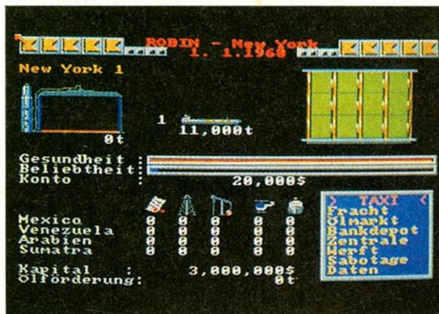
Unsere Meinung



Yuppies Revenge

Hersteller: Ariola Soft
System: Amiga

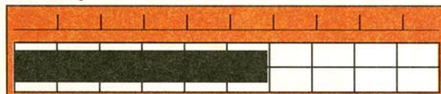
Wirtschaftssimulationen sind nach wie vor hoch im Kurs, so ist es auch nicht verwunderlich, daß das Programmiererteam um Ralf Glau (der Autor von Hanse und Vermeer) Yuppies Revenge auch für den Amiga vorlegt. Ein großer Ölkonzern ist in wirtschaftliche Schwierigkeiten geraten. Der Grund ist eklatantes Mißmanagement. Die gesamte Chefetage wird entlassen, und die vier besten Harvard-Absolventen dieses Jahrgangs werden angeheuert, je einen Teil des Konzerns zu sanieren. Die Amiga-Version wird komplett über Maus gesteuert und präsentiert



Bildschirmfoto Amiga

sich in der schon vom PC bekannten Aufmachung. An der Hatz ums große Geld können bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen.

Unsere Meinung



Battlehawks 1942

Hersteller: Lucasfilm Games
System: Amiga

Wenn aus Amerika ein neues Spiel kommt, dann ist es in neun von zehn Fällen zuerst für PCs zu haben. So auch dieses Spiel, das nun auch für Amiga und Atari ST vorliegt. Wie der Titel schon vermittelt, geht es um Kampffliegerei im Südpazifik.



Bildschirmfoto Amiga

Mit einer wirklich detailliert ausgearbeiteten Dokumentation, die sich nicht nur mit einer genauen Erklärung des Spieles zufriedengibt, sondern auch noch eine Fülle von Hintergrundinformationen über Inselkrieg liefert, wird der Spieler in seine Aufgabe, ein Kampfflugzeug zu steuern, eingeführt. Neben der Möglichkeit, Trainingsflüge zu absolvieren, kann man zwischen verschiedenen Missionen wählen. Zum Beispiel die Bombardierung des Flugzeugträgers Shosho. Das Spiel ist grafisch recht ansprechend gestaltet, wenn auch die Atari-ST-Version weniger farbig ausgefallen ist.

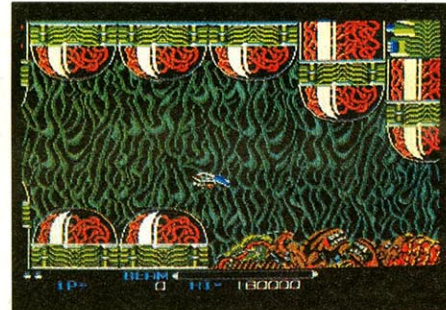
Unsere Meinung



R-Type

Hersteller: Electric Dreams
System: Amiga

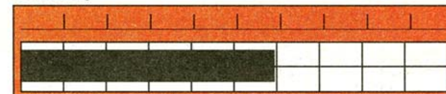
Es ist soweit: Nachdem sich R-Type-Fans, die einen Amiga ihr eigen nennen, lange Zeit mit Katakis behelfen mußten, gibt es nun R-Type auch für diesen Computer. Daß es darum geht, die finstere Armada des bösen Bydo-Imperiums zu vernichten, ist hinlänglich bekannt, hat dieses Spiel mit seinen Extrawaffen doch nicht wenig zur derzeit wütenden Ballerspiel-Renaissance beigetragen. Der Spielsound und die Titelmelodie sind gut gelungen und vermitteln schon etwas Atmosphäre.



Bildschirmfoto Amiga

Die Grafik hingegen entspricht der Atari-ST-Version und hätte für den Amiga sicherlich noch etwas ansprechender gestaltet werden können. Zwar findet man alle bekannten Bösewichter und Gegner, und auch deren Verhalten entspricht der Vorlage, jedoch brauchen hier manche Gegner weniger Treffer und andere mehr. Der erste Levelwächter braucht nur einen gezielten Schuß mit dem Frontsatelliten des Jägers in seine verwundbare Stelle, das Riesenraumschiff in Level 3 schluckt mehr Treffer, als der Fighter abfeuern kann. R-Type-Amiga ist gewiß kein schlechtes Spiel und bis zum dritten Level auch gut spielbar, jedoch hätte man mit etwas Liebe zum Detail viel mehr daraus machen können.

Unsere Meinung



(hs/mm)

JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!

Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:		
für 6 Ausgaben	35,–	DM
für 12 Ausgaben	70,–	DM
Im europäischen Ausland:		
für 6 Ausgaben	50,–	DM
für 12 Ausgaben	100,–	DM
Im außereurop. Ausland:		
für 6 Ausgaben	60,–	DM
für 12 Ausgaben	120,–	DM

Bitte Bestellkarte benutzen



Widerrufsrecht: Wir garantieren jedem Abonnenten das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche nach Abschluß schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufschreibens genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Leonardo

Hersteller: Starbyte
Vertrieb: Bomico
System: Amiga, Atari ST, C-64
Preis: DM 64,95 (Amiga und ST)
Testversion: Amiga



Bildschirmfoto Amiga

Schlüpfen Sie in die Rolle von Leonardo, einem Langfinger besonderer Art. Wenn Sie alle Level absolviert haben, wartet eine schöne Grafik auf Sie

Freund Langfinger unterwegs

Leonardo, von seinen Freunden kurz Leo genannt, ist ein kleiner Dieb, der so ziemlich alles klaut, was er in die Finger kriegt. Aufgrund seines Selbstbewußtseins (er hält sich natürlich für den größten und raffiniertesten Meisterdieb) hat er denn auch einen kleinen Tick, nämlich den Tatort erst dann zu verlassen, wenn er insgesamt drei Beutestücke zusammengetragen hat.

Soweit die Hintergrundstory von Leonardo, einem Geschicklichkeitsspiel von Starbyte. Schon kurz nach Einladen des Spieles erscheint ein Intro, das man sich in aller Ruhe einmal ansehen bzw. anhören sollte, denn allein schon der Sound ist bemerkenswert, und auch die Grafik braucht sich nicht zu verstecken. Innerhalb der 50 Levels stehen Ihnen fünf Leos zur Verfügung, wobei die Levels 10, 20 und 30 auch über ein Passwort zu erreichen sind. Sollten Sie alle Levels durchspielt haben, wartet ein Bild aus Leos Fotoalbum auf Sie.

Ein Dieb hat's schwer

Sie übernehmen nun den Part Leos auf seinen (nicht ganz legalen) Streifzügen durch die fremden Gebäude. Hierbei können Sie alle Gegenstände (außer den Grundmauern des jeweiligen Gebäudes) verschieben, bis sie von einem anderen Gegenstand gestoppt werden. Einige Hindernisse können sogar in die Luft gesprengt werden, wenn sie blockiert sind.

Jedoch so ganz einfach, wie man sich das Leben als Dieb denkt, ist es gar nicht. Nachtwächter, Alarmanlagen und sogar Gespenster machen unserem kleinen Helden das Leben schwer, und zu schnell landet man im Kittchen, wo man über seine bösen Taten nachdenken kann.

Das Ziel eines jeden Levels besteht darin, wie bereits erwähnt, innerhalb einer bestimmten Zeit drei Beutestücke so zusammenzuschieben, daß sie eine horizontale oder vertikale Linie ohne Zwischenraum bilden. Einige Hilfsmittel stehen hierfür zur Verfügung, wie z.B. sogenannte "Paralysing Blocks", die die Gegner für eine kurze Zeitspanne lahmlegen, oder "Antiguard Dynamite", das bewirkt, daß die Gegner in ihr Wachhäuschen zurückbeordert werden. Des weiteren befindet sich im unteren Bildschirmabschnitt ein Radarfenster, auf dem man jeweils die eigene Position, aber auch die der Gegner und der zu verschiebenden Beutestücke erkennen kann.

Zusammenfassung

Leonardo ist wieder einmal ein Spiel, das mir besonders viel Spaß bereitet hat. Nicht nur, weil hier hauptsächlich Kombinieren gefragt ist. Es kann den Spieler so motivieren, daß es nicht nach ein paar Tagen in der Schublade landet. Denn erst durch mehrmaliges Trainieren dürfte es dem Spieler gelingen, sich durch die einzelnen Levels durchzuspielen. Apropos Level: Ab und zu findet man einen Bonusschlüssel, der es ermöglicht, zusätzlich Punkte in einer Bonusrunde zu sammeln. Alles in allem ist Leonardo jedem zu empfehlen, der beim Spielen auch seinen Grips nicht zu kurz kommen lassen will.

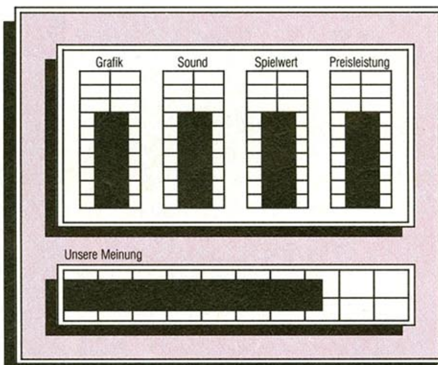
(br)



Bildschirmfoto Amiga

Die Aufgabe, drei gleiche Objekte in eine Reihe zu bekommen, ist nicht ganz einfach, aber mit einiger Überlegung und einem gewissen Quantum an Schnelligkeit ist die Aufgabe durchaus lösbar





Shorttips - kurz und knackig

Hallo Freunde, das JOYSTICK Tips Research Centre, unsere Abteilung für angewandte Spieletips, meldet sich zur Stelle. Wie unschwer festzustellen ist, haben wir einige Änderungen an unserem Konzept und Aussehen vorgenommen. Eine wichtige neue Ideenquelle hierbei waren Ihre Zuschriften, die Ihre Meinung zu JOYSTICK betreffen.

Leserbriefe, wie dies bisher der Fall gewesen ist, werden Sie zukünftig nicht mehr an dieser Stelle finden. Unmittelbare Anfragen zu Spielproblemen werden Sie ab sofort in den Leserbriefen im vorderen Teil des Heftes finden. So bleibt mehr Platz für Lösungen. Die Screen-Tips für Cartridge-Spiele (Sega, Nintendo, PC-Engine und Mega Drive) haben wir mit in den Mittelteil von JOYSTICK genommen, so steht auch hier mehr Platz zur Verfügung.

Dazu möchte ich an dieser Stelle noch einmal darauf hinweisen, daß Spieltips, Hilfen, Karten und alle anderen Zuschriften mit Beiträgen für die Helpline, die dann tatsächlich veröffentlicht werden, honoriert werden. Im Klartext: Wenn eine von Ihnen eingesandte Lösung zu einem Beitrag der Helpline wird, gibt es Geld dafür!

Doch genug der Worte, lasset uns Taten bzw. Tips sehen.

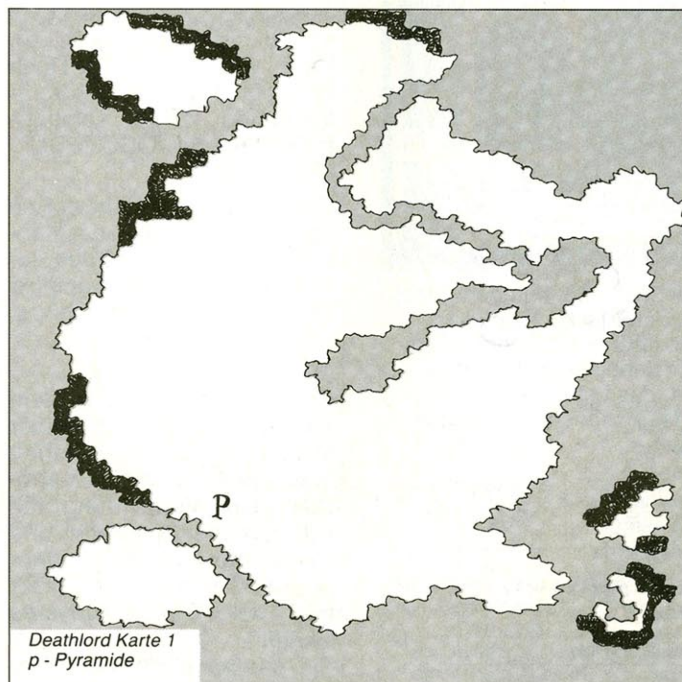
Space Quest III

Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreichte uns noch eine Raumsonde aus dem Andromeda-System. In dieser Kapsel befand sich eine Botschaft unseres Andromeda-Korrespondenten Roger Wilco, der bereits die Spur der zwei vermißten Programmierer aufgenommen hat. Hier nun eine kurze Zusammenfassung seines streng vertraulichen Berichtes.

- Schrottplätze sind mitunter eine wahre Fundgrube, wenn man Ersatzteile sucht.
- Die Spezies der Ratten hat sich inzwischen bis zum Andromeda-System ausgebreitet. Vor Kontakten mit dieser Lebensform kann nur eindringlich gewarnt werden.
- Bei Kletterproblemen hat sich auch auf der Erde eine schlichte und ergreifende Leiter bestens bewährt.
- Ohne Warp-Motivator kann das beste Raumschiff nur unzureichende Flugleistungen erbringen.
- Ein Stück Draht ist immer praktisch, um Reparaturen durchzuführen.
- Normalerweise hat jede Lampe eine Energiequelle. Möglicherweise ist diese vielseitiger verwendbar, als man zunächst annehmen möchte.
- Der Schiffscomputer stellt ein wesentliches Hilfsmittel bei der Führung eines Raumschiffes dar.
- Ohne Radar ist man in den Weiten des Raumes regelrecht aufgeschmissen.
- Bei einem Müllfrachter wird es wohl auf ein Loch mehr oder weniger in der Bordwand kaum ankommen, oder?
- Mit Androiden ist meist nicht zu spaßen. Jedoch gibt es in der Wüste genug Gelegenheiten, sich solcher unfreundlichen Zeitgenossen zu entledigen.
- Edelsteine sollte man nicht unter Preis verkaufen.
- Shops am Ende der Galaxis halten oft Gegenstände bereit, die man sonst nirgendwo erstehen kann.

Ballerspiel Cheat Mode

Ein knochenhartes Ballerspiel, das keinen Fehler durchgehen läßt und schon mehr als einen Spieler schier um den Verstand brachte. Dieser Umstand war den Programmierern sicherlich bekannt, denn anders ist der in den 16-Bit-Versionen des Spieles enthaltene Cheatmodus nicht zu erklären. Also, wenn Sie unverwundbar werden wollen oder es einmal mit unendlich vielen Leben versuchen möchten, können Sie den im folgenden erläuterten Mogelmodus benutzen. Zunächst einmal müssen Sie eine Punktzahl erreichen, die Ihnen einen Eintrag in die Highscore-Tabelle ermöglicht. Dort angelangt, geben Sie nicht wie üblich Ihre Initialien ein, sondern eines der folgenden Kürzel:
Bei Atari ST J-H, HSC, KDJ.
Bei Amiga RAB, RLH, JGL, KDJ.
Beim Eingeben des Kürzels muß die Taste 5 auf dem Zehnerblock gedrückt gehalten werden. Jedes der Kürzel hat eine andere Auswirkung, lassen Sie sich überraschen.



Deathlord Karte 1
p - Pyramide

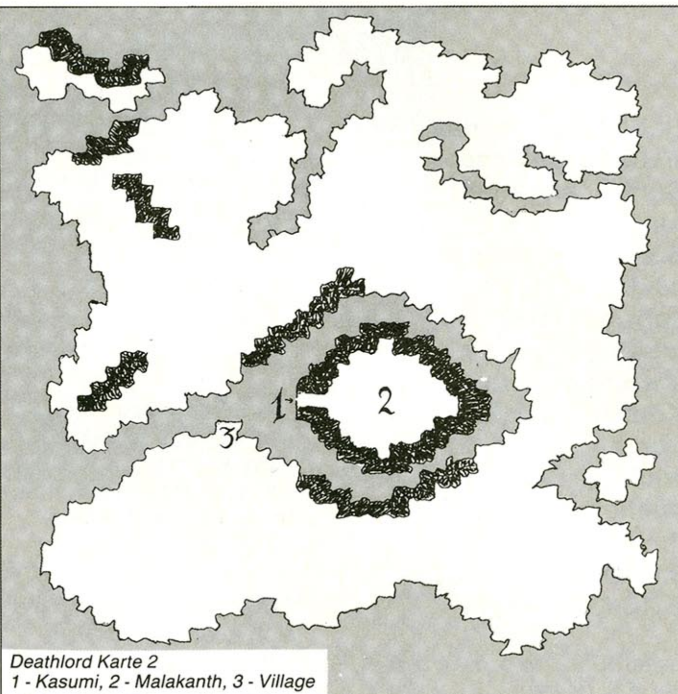
Deathlord

Nachdem wir in unserer JOYSTICK, Ausgabe 5/89, schon eine Menge Tips zu Deathlord gegeben haben, ist es nun gelungen, diesem Rollenspiel einige weitere Geheimnisse abzutrotzen.
Endlich ist es wieder soweit! Das Tagebuch aus der Welt von Lorn ist endgültig übersetzt. Hier folgen nun die restlichen Aufzeichnungen:

60. Tag:
Nach langer Odyssee wieder zu Hause. Doch keine Zeit für Erholung, müssen weiter, Deathlord wird immer stärker. Gehen Gerüchten über Sharktooth in Malkanth nach.

61. Tag:
Haben die gesamte Stadt in Trümmer geschlagen, aber immer noch kein Tooth.

62. Tag:
Geheimgang! Beim Absuchen der Wände offenbarte sich eine Geheimtür, die zum Shrine of Chaos führt. Die Dunkelheit verbarg nicht nur



Deathlord Karte 2
1 - Kasumi, 2 - Malakanth, 3 - Village

den Fußboden, sondern auch den Tooth.

73. Tag:
Auf dem Kontinent, wo auch Greenbanks liegt, befindet sich ein sechs Level tiefer Dungeon. Im 6. Level ist ein Wort. Eingang mit Secret Door getarnt. "YOKUSEI".

83. Tag:
Die Höhle der vier Elemente (Feuer, Wasser, Erde und Luft) steckt voller Überraschungen. Guter Platz zum Trainieren, besonders Level 4, wo sich auch noch ein Wort versteckt hält. Doch Vorsicht! Nicht blind drauflosrennen, ist mit Teleportfalle gesichert. "OSORERU".

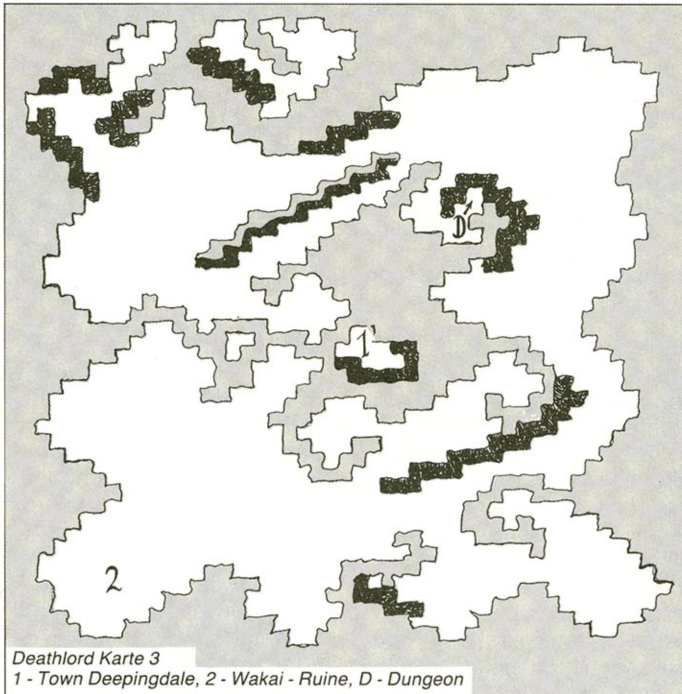
93. Tag:
Das letzte Wort steht auf einer Tafel im 7. Level der Höhle hinter dem Schloß des Roten Shoguns. Haben endlich alles zusammen. Deathlord, wir kommen!

98. Tag:
Endlich steht er vor uns. Sein Skull Castle hat er auf einer kleinen Insel, eingerahmt von Vulkanen und Lavaströmen. Die Vernichtung mit Hilfe unserer Utensilien und der Wörter war nicht mehr schwer. Bringen dem Kaiser jetzt den Beweis unseres Sieges.

Tja, das war's. Wer noch Fragen zu Deathlord hat, sei es über tiefe Dungeons oder mächtige Feinde, der kann an die JOYSTICK-Redaktion schreiben. Wir werden dann schnellstmöglichst antworten.

Battletech auf Pacifica

Alleine mit dem Battletech auf Pacifica unterwegs? Weit und breit keine Ansiedelung zu sehen? Auf gut Deutsch: Keinen Plan, wie es weitergehen soll? Ihnen kann geholfen werden. Am Anfang muß Jason Youngblood, also Sie, werter Leser, erst einmal seine Fähigkeiten als Mechpilot aufbessern. Dazu empfiehlt es sich, die entsprechenden Kurse zu belegen und die Mech-Trainingsmissionen zu absolvieren. Hier können Sie munter feindliche Battletechs zerlegen ohne Gefahr für das eigene Leben. Doch sollten Sie die siebte Trainingsmission nicht beginnen, bevor Sie in der Zitadelle nicht alle angebotenen Kurse (Messerkampf, Bedienung von automatischen Waffen bzw. der Umgang mit Handfeuerwaffen) bis zur höchsten Stufe durchlaufen haben. In dieser siebten Trainingsrunde kann nämlich etwas Besonderes passieren. Kuritanische Battletechs haben den äußeren



Deathlord Karte 3
1 - Town Deepingdale, 2 - Wakai - Ruine, D - Dungeon

Abwehrgürtel der Zitadelle durchbrochen, und Sie stehen nicht den bekannten Trainingsmechs gegenüber, sondern echten Gegnern, die versuchen werden, Sie zu töten. Entsprechende Meldungen zu Beginn der Mission unterrichten Sie über das Eindringen der Kurita-Krieger. Übernehmen Sie komplett die Steuerung des Battletechs, und halten Sie sich am Rand des Spielfeldes. Zwei oder drei Züge nach Betreten des Trainingsfeldes wird der Energiezaun zusammenbrechen und die Gebäude der Zitadelle nur noch als Ruinen vorhanden sein. Nun können Sie die Zitadelle verlassen und so den rabiaten Kurita-Mechs entkommen.
Speichern Sie vor der siebten Mission ab, da nicht in jedem Fall (Amiga-Version) Kurita-Mechs auftauchen. Sollten die Kerle nicht kommen, lassen Sie sich kaputtgehen, und laden Sie danach den zuletzt gespeicherten Spielstand.
Wenn Sie auf dieses Weise aus der Zitadelle fliehen konnten, stehen Sie erst einmal alleine auf weiter Flur. Suchen Sie die nordwestlich gelegenen Regionen von Pacifica ab, dort ist der Starport zu finden, der auch via Mechgarage betreten werden kann. Sie sollten aber unbedingt 150 C-Bills zurückbehalten, um beim Verlassen von Starport die Einstellgebühr für Ihren Mech berappen zu können.
Im Starport unbedingt die Innaugural Hall aufsuchen. Hier laufen die Vorbereitungen für ein großes Fest der Kuritas. Haben Sie sich mit unauffälligen Kleidern versehen, können Sie die Halle betreten. Sehr hilfreich hat sich auch der Kursus, den die Mech-Reparaturwerkstatt anbietet, erwiesen. Haben Sie diesen absolviert, können Sie aus besiegten gegnerischen Battletechs wertvolle Maschinenteile ausbauen und zu Geld machen.
Begeben Sie sich zurück zur Garage, und wandern Sie noch eine Weile über Pacificas grüne Auen. Die Landstriche im Südwesten des Kontinentes sind recht interessant, da sich dort zwei Ansiedlungen finden lassen. Nach einer Weile kehren Sie nach Starport zurück. Haben Sie sich lange genug draußen herumgedrückt, wird in der Innaugural Hall die Feier der Kuritas bereits in vollem Gange sein. Dort treffen Sie das erste Mitglied der Battlehawks, das sich Ihnen sogleich anschließt.

(Marco Wittich/hs/mm/br)

Bards Tale II Teil 2

Nachdem wir bereits in Ausgabe fünf einen Teil der Bards-Tale-Lösung abgedruckt haben, wollen wir nun diese Helpline weiterführen. Die heutige Folge entführt Sie in die Tombs und entschlüsselt die ersten Geheimnisse der Fragmente des Stabes.

Die Tombs

Im ersten Level, im Raum 4/13, gibt uns eine lebende Statue bereitwillig eine erste Auskunft, nämlich, daß das erste Fragment des Schicksalstabs im dritten Level dieses Dungeons zu finden ist. Leider muß man feststellen, daß keine Treppe nach unten führt, auch ist nirgends ein Portal versteckt. Die Lösung liegt in einem Magic Mouth bei 20/19. Betritt man diesen Raum, wird man ohne Vorwarnung ein Level nach unten teleportiert. Man merkt das nicht gleich, da ein Großteil des zweiten Levels mit dem ersten identisch ist. Das zweite Level birgt eine Unmenge an heimtückischen Teleporten und eine Unzahl von Feldern, die nichts Gutes bringen, falls sie betreten werden. Außerdem erhält man eine Menge seltsamer Informationen, die, richtig interpretiert, den Weg zum ersten Segment enthalten. Der reelle Weg zurück in Level 1 liegt bei 21/0, die Treppen in die Tiefen der Tombs bei 16/10.

Mit einer weiteren unangenehmen Tatsache wird man konfrontiert, wenn die Party das Feld 10/8 betritt. Hier wartet der Key Master mit einem Generalschlüssel, den er allerdings nur für eine Ablösesumme von 50000 Goldstücken abgeben will. Von nun an bleibt uns nichts anderes übrig, als sparsam zu leben, denn diesen Schlüssel benötigt man spätestens zum Eintritt in das nächste Dungeon. Aber noch befinden wir uns ja in den Tombs, und da liegt noch das dritte Level vor uns, ein Level voller Überraschungen.

Zuerst sollten wir uns mit paradoxen Denkweisen anfreunden, dann alle Informationen des zweiten und dritten Levels in Einklang bringen. Danach suchen wir kurz den alten Mann bei 0/13 auf, der uns Hinweise auf weitere Aufgaben gibt. Nun zum ersten Fragment: Der Teleport bei 4/21 bringt uns in den inneren abgeschlossenen Teil dieses Levels, doch bevor wir diesen benutzen, sollte einer der Magier die gesamte Party restaurieren. Bei 11/10 wartet ein alter Krieger, sich unserer Party anzuschließen. Mit ihm geht es nach 9/12, wo alle von der vergifteten Quelle trinken. Nun suchen wir den Toxic Giant bei 7/10 auf. Dieser wird nicht gerade freundlich auf unseren Besuch reagieren und uns angreifen. Wenn diese giftige Persönlichkeit besiegt ist, findet sich im Inventar des alten Kriegers eine seltsame Fackel. Nun eilen wir zurück zur Cloudy Face (10/3), die unangenehm berührt erscheint, sich nichts Gutes murmelnd von dannen macht und einen Zauber frei gibt, der eine Tür bei 10/9 verborgen hielt. Dieses ist gleichzeitig der Ausgang und der Weg zum ersten Fragment. Soweit die Mission in den Tiefen der Tombs.

Wenn wir den Rat des alten Mannes aus den Tombs befolgen, wissen wir, daß unser nächstes Ziel Fanskar's Fortress heißt.

Fanskar's Fortress

Wenn wir an dieser Stelle den Generalschlüssel noch nicht käuflich erworben haben, können wir uns alle weiteren Schritte sparen und uns völlig auf das Ziel, 50000 Goldstücke zu sammeln, konzentrieren. Danach geht es aber hurtig in Fanskars Burg, einem äußerst unangenehmen Ort. Diese Burg besteht nur aus einem einzigen Level, das es allerdings in sich hat.

Gut die Hälfte dieser Etage liegt im Dunkeln und fast jedes Feld dieser Felder ist ein Antimagiefeld. Folge: weder Kompaß noch Licht noch magisches Auge funktionieren hier. Um so unangenehmer ist die Tatsache, daß diverse Spinner im Dunkeln für mächtige Desorientierung sorgen. Leider kann man in dieser Finsternis kein Feld auslassen, da einige wichtige Informationen hier versteckt sind.

Der Weg ins Freie

Wichtig in jedem Fall ist das Finden des Ausgangs in hellere Gefilde. Dieser ist an der nördlichen Seite des Feldes 14/5 verborgen. Der weitere Weg führt die Party zu einem Teleport bei 17/4. Nun muß der Kampf durch ein Meer von Fallen und Spell-Point-Abzugfelder aufgenommen werden. Das Ziel ist Feld 21/20, wo der gute Fanskar mit einem seiner dubiosen Freunde wartet. Die beiden sind sehr hartnäckig und zeigen kein Verständnis für unsere Anliegen. Leider muß man durch diese Situation durch, da die beiden den Zugang zu einem Teleport versperren. In jedem Fall führt uns der Teleport ins Zentrum der Burg und vor die Entscheidung, eine von drei angebotenen Türen zu öffnen. Eine der Türen führt zum zweiten Fragment des Schicksalsstabs, die anderen beiden zum sofortigen Tod!

Nach Aufsuchen der alten Männer in den Ecken dieses zentralen Bereichs der Burg ist man schlauer. Wir nehmen die linke Tür und atmen tief durch: Das zweite Fragment ist in unserem Besitz.

Die ersten Fragmente

Jedes der Teile des Schicksalstabs birgt ein Geheimnis in sich. Geben Sie die Teile einem Ihrer Zauberer. Der wird schnell herausfinden, wozu man sich dieser Stücke bedienen kann. Das erste zaubert eine Wand herbei, das zweite einen magischen Schutzschild.

Was die anderen Fragmente bewirken und wo und wie man sie findet, folgt dann im nächsten Teil.

Zum Schluß noch ein zweiter Mogeltip, der allerdings einen Sorcerer Level 5 als Voraussetzung hat. Stößt man auf eine Horde, die auch Magier enthält, so sollte man in der ersten Kampfrunde jeglichen Angriff vermeiden. Vielmehr wendet man den Disrupt-Illusion-Spruch an, um etwaige Illusionen zu vernichten. Danach kämpft man normal gegen die realen Gegner und beobachtet dabei, ob die Magier andere Gestalten herbeibeschwören wollen. Ist das der Fall, läßt man sie gewähren und kümmert sich nur noch um die anderen. Sind sie alle vernichtet, stellt sich schnell heraus, ob die Magier sich auf die Kunst der Illusionsbeschwörung verstehen. Tun sie das, kann man innerhalb kurzer Zeit viele tausend Experience Points erhalten, wenn man nur geduldig wartet. Die gegnerischen Zauberer werden im günstigsten Fall pro Kampfrunde nichts anderes tun, als irgendwelche Illusionen herbeizaubern. Die Party, geschützt durch den Disrupt-Illusion-Spruch glaubt einfach nicht an das Theater, was die Magier veranstalten, erhält aber für jedes "vernichtete" Illusionswesen Experience Points, die sich mit der Zeit kräftig summieren.

Philippi

Nachdem wir die Tombs in Ephesus und Fanskar's Fortress in der Wildnis erfolgreich hinter uns gebracht haben, sollte uns der weitere Weg in das Städtchen Philippi führen.

In Südosten der Stadt ragt hinter einem schweren Tor der bedrohliche Turm von Dargoth gen Himmel.

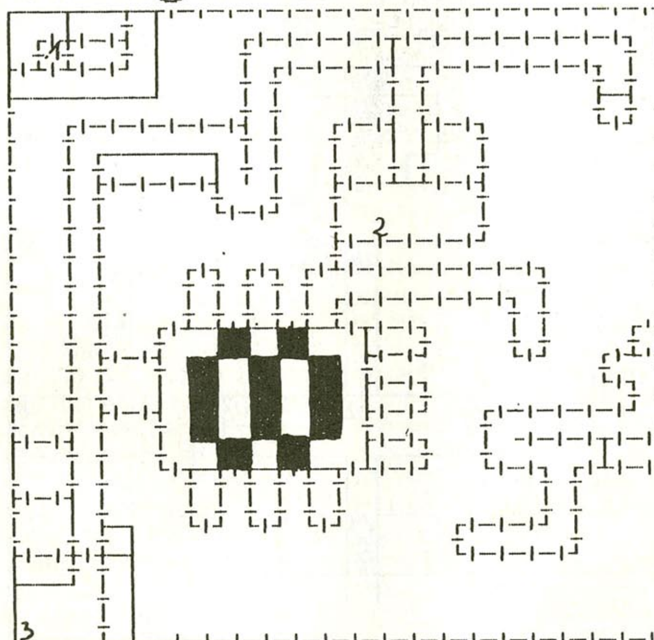
Fünf Etagen sind in diesem Gebäude zu bewältigen. Das erste Level ist ein Level von Finten und Andeutungen. Das Magic Mouth bei 17/15, welches durch einen langen, magiefressenden Weg geschützt ist, gibt bereits den entscheidenden Tip, in welches Gemäuer wir uns begeben sollen, wenn wir den Turm überstanden haben, aber soweit ist es noch lange nicht.

Vorsicht Falle

Eine zeitraubende Falle befindet sich in der Mitte der ersten Etage auf einer Fläche von 25 Feldern. Wer sich einigen Ärger ersparen will, der sollte dem Eingang auf 8/12 den Rücken kehren. Der Raum hinter dieser Tür ist dunkel. Jedes Feld ist mit einem Wirbelwind versehen. Außerdem vergehen auf sämtlichen Feldern die residenten Zaubersprüche. Eine Orientierung ist kaum möglich. Zweck dieser Sicherung ist ein Raum in der äußersten Ecke dieses Komplexes, in dem ein Magic Mouth eine Frage stellt, dessen Antwort masochistische Züge aufweisen sollte, weil sonst ein Entkommen unmöglich wird.

Der eigentliche Aufgang zur zweiten Etage ist nur über einen Teleport zu erreichen. Dieser befindet sich bei 4/12. Ist der Aufstieg geschafft, wird uns gleich schwarz vor Augen. Rund die Hälfte des zweiten Levels liegt im Dunkeln, die andere Hälfte besteht aus einem wirren Labyrinth, welches durchgangen werden muß, will man einen weiteren Aufstieg schaffen. Es ist weiterhin nicht unwichtig, jedes Feld in dieser Etage abzulaufen. Wichtige Hinweise bekommt man auf den Feldern 19/4, 15/2 oder 13/9. Sie deuten auf eine mächtige Waffe hin oder auf einen Rätselkomplex, der nicht weniger als zehn Antworten zur Lösung benötigt. Die Statuen, die uns bei 13/12 zur näheren Untersuchung reizen, haben sämtlich steinernde Namen: Man-Rock, Blockhead, The Block Jock, Solem, Rock'n'Roller, Stonefist und Dick the Brick. Läßt man sich mit ihnen ein, so muß man denn auch mit einer rockigen Tracht Prügel rechnen.

Über eine Kombination von Teleporten gelangt man zum nächsten Aufgang. Das Feld 5/16 zaubert uns nach 1/14. Von da streben wir dem Ziel 1/7 zu, das uns magisch nach 18/7 befördert. Von hier aus ist der Aufgang bei 20/13 leicht zu erreichen.



Legende zu Mangars Tower - Level 4b -

Im wesentlichen ist dieses Stockwerk genau wie Level 4a aufgebaut. (siehe JOYSTICK Nr. 5/89)
1: Teleport nach 2
3: Portal nach oben

Die dritte Etage beherbergt einige unangenehme Teleports, da mehrere Passagen in diesem Level vom Aufbau her fast völlig identisch sind und man immer wieder unverhofft in einen anderen dieser Teile hineingezaubert wird. Die Felder 3/19, 13/17 und 5/17 sollten daher nur mit einer gewissen Aufmerksamkeit betreten werden, da sonst die (hoffentlich mit Bleistift) angefertigte Karte zu einer Radierung werden könnte. Das Magic Mouth bei 14/5 deutet an, was wir spätestens dann merken, wenn wir jedes Feld dieser Etage abgelaufen sind und immer noch keine Treppe zur vierten gefunden haben. Diese erscheint nur dann, wenn dem lästigen Magic Mouth bei 6/2 die richtige Folge von Passworten gesagt wird.

Die entscheidenden Tips zu diesen Worten finden sich bei 19/2 und 12/20. Wer daraufhin das 'Erste', 'Zweite' und 'Dritte' nicht findet, sollte sich genauer bei 1/8, 20/7 und 8/15 umschauen, (für alle allzu ungeduldigen Destiny Knights sind hier die drei Worte in umgedrehter Schreibweise aufgelistet: htrae, dessapmoc und niat nuof.).

Hat man alle Worte eingegeben, verschwindet der lästige Mund. Nun sollte man sich die Decken der Räume dieses Levels genauer anschauen. In genau einem Raum erscheint ein Durchgang, der mit fliegendem Teppich durchflogen werden kann.

Dieser Raum ist übrigens näher als man denkt: Vom Magic Mouth aus gesehen sind es genau zwei Türen oder vier Schritte, bis der Aufgang sichtbar wird.

Die vierte Etage

Die vierte Etage bedarf einiger Geduld, stößt man hier doch zum ersten Mal auf einseitig durchquerbare Wände. Diese Wände existieren quasi halb. Von der einen Seite aus gesehen, sind sie nicht vorhanden, von der anderen darum um so mehr. Natürlich führen die meisten dieser Finten in abgeschlossene Räume, aus denen man lediglich per Teleport-Zauberspruch in die dritte Etage entfliehen kann. Gelangt man in eine dieser Fallen, so sollte man sinnvollerweise die Koordinaten seines Fluchtpunktes auf den Raum in der dritten Etage einstellen, in dem das neugierige Magic Mouth zu finden ist (6/2), da stets bei neuerlichem Betreten dieses Levels der Aufgang in die vierte Etage verschwunden ist. Die drei Lösungsworte müssen dann erneut eingegeben werden.

Problem Nummer zwei in diesen Gewölben ist das Finden der Lösung von genau fünf Passworten. Wir finden in fünf Räumen Schriften an den Wänden, die jeweils ein Rätsel beinhalten. Jeder Spruch enthält eine Ziffer, die uns zum einen sagt, daß es sich hier tatsächlich um ein Rätsel handelt und nicht etwa um eine Finte, und die uns zum anderen die Nummer des Passwortes angibt. Die Inschrift, die das fünfte Wort umschreibt (14/19) deutet weiterhin an, daß weitere fünf Rätsel in der Etage über uns versteckt liegen. Der Raum, in dem dieser Schriftzug zu finden ist, liegt in einem Komplex, in dem auch der Aufgang zum letzten Level des Turmes zu suchen ist. Diesen Aufgang zu finden, bedeutet, in einem dunklen Gewirr von Wirbelstürmen eine zeitraubende Vortasterei durchzustehen.

Der Einfachheit halber sei hier ein Weg beschrieben, der sicher zum Ziel führt:
Das Drama beginnt im Raum 12/11. Die Tür, die hier nach Osten führt, ist der Eingang zu dem düstren Komplex, der durchquert werden muß. Wir stellen uns direkt vor die Tür und gehen dann viermal nach Osten, zweimal nach Norden, zweimal nach Osten, dreimal nach Norden, einmal nach Osten und einmal nach Norden. Jetzt stehen wir auf einem Wirbelsturmfeld. Wir drehen uns solange um die eigene Achse, bis wir die Meldung erhalten, daß eine Treppe vor uns liegt; dann einen Schritt in diese Richtung, und das fünfte Level kann erklommen werden. Das kleinere Problem in dieser Etage liegt in der Auseinandersetzung mit dem guten Besitzer dieses Turmes. Dieser haust bei 21/0 und ist letztlich besiegbar.
Mehr beschäftigen sollte uns das Lösen der zweiten fünf Rätsel. Bei 15/21, 14/0 und 3/11 finden wir Hinweise auf die Worte Nummer 9, 6 und 10. Der Hinweis zu den Nummern 7 und 8 liegt im Raum 16/12. Sind alle Rätsel richtig gelöst (Liste folgt), so müssen die Lösungen dem Magic Mouth auf 12/9 in Reihenfolge mitgeteilt werden. Nun beginnt ein Rennen mit der Zeit. Es gilt, etwas von einer Statue zu bekommen, die bei 0/1 ihr Unwesen treibt, um damit bei 5/18 genügend Eindruck zu schinden, da sonst der Zugang zum Segment 3 verschlossen bleibt.

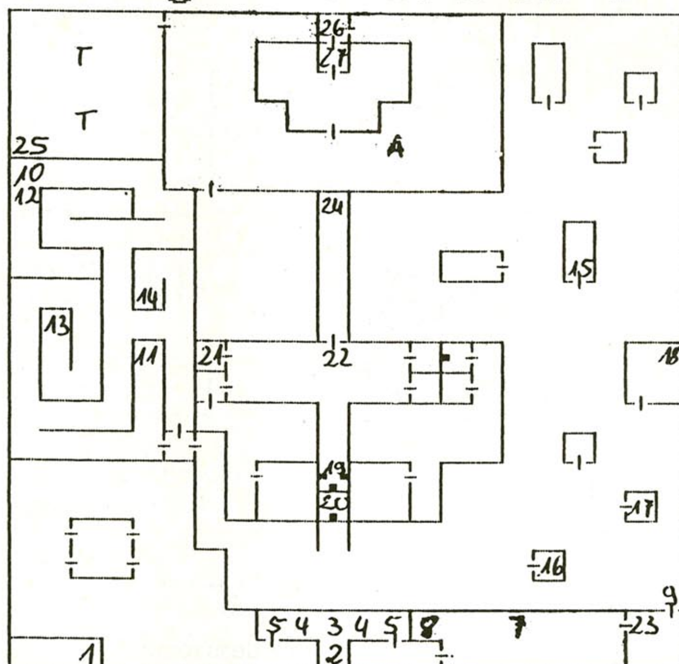
Die sprechende Statue

Die Statue verlangt Auskunft über unseren 'Kampfesschrei'. Die Lösung (Havok) scheint etwas weit hergeholt, überzeugt die Statue aber um so mehr. Neu ausgerüstet bei 5/18 angekommen, öffnen sich plötzlich Türen, deren Existenz bis dahin nicht wahrgenommen wurde. Natürlich findet man so das Segment Nummer 3 und den Ausgang aus den Gemäuern des mittlerweile dahingeschiedenen Dargoth.
Hier noch die zehn Worte von rechts nach links gelesen:

1. retaw	6. retsoor
2. eil	7. egral
3. evals	8. ylrae
4. dlog	9. drab
5. etah	10. nemow

Wir erinnern uns nun an das Magic Mouth aus der ersten Etage des nunmehr hinter uns liegenden Turmes, das andeutete, daß der weitere Weg in die Maze of Dread führt.

Mangar's Tower 5



Legende zu Mangars Tower - Level 5 -

1: Teleport nach 2
3: Magic Mouth: "Death to those, who would attack the mighty one"
4: Smoke in your Eyes
5: Anti-Magiefeld
6: 5 Storm Giants
7: Teleport nach 8
9: Teleport nach 10
11, 13, 14: Teleport nach 12
15: 1 Arch Mage
16: 3 Ancient Enemies
17: 4 Balrogs
18: There is a Pool of boiling Liquids here (D)ive in (E)xit, (D) = Teleport nach 19
20: 3 Master Ninjas
21: 1 Master Ninja
22: 4 Spectres
23: Their is Dissention in your ranks - Ein Party-Mitglied ist besessen.
24: Wenn man die drei sibernen Teile (Square, Triangle, Circle) hat, erscheint eine Tür.
25: Mangars Treasure Trove (2 Black Dragons)
26: Rätsel = (Spectre Snare) man bekommt Spectre Snare
27: Mangar! + 3 Greater Demons + 3 Vampire Lords. Nach Sieg erscheint Kylearan und man bekommt 300.000 Erfahrungspunkte.

Maze of Dread

Begeben wir uns also auf die Suche nach dem vierten Segment.
Im äußersten Norden von Thessalonica treibt in einem Gebäude ein Magic Mouth sein Unwesen. Es erschreckt harmlose Wanderer mit einem sich reimenden Rätsel. Mittlerweile sind wir über die Lösung in Kenntnis gesetzt worden: Dread.
Das erste Level dieses Komplexes ist ein normal-chaotisches Labyrinth mit gleich vier Möglichkeiten, den Weg in weitere Tiefen fortzusetzen. Eine Treppe ist bei 21/21 zu finden, zweimal kann per Schwebespruch ein Vorankommen getätigt werden (16/3 und 10/21). Letztlich steht uns noch ein Aufzug zur Verfügung, der bei 1/21 auf Fahrgäste wartet. Doch bevor wir die weiteren Level erforschen, sollten wir uns in dieser Etage etwas genauer umsehen. Sechs Inschriften sind zu finden, die alle eine Farbe enthalten, die wir uns merken wollen (braun, blau, weiß, schwarz, gelb und grün).
Die zweite Etage verbirgt zum einen den Hinweis auf das weitere Vorankommen, hat man die Maze of Dread einmal überstanden (3/21).
Zum anderen wimmelt es hier von Andeutungen (14/11, 4/3 oder 21/0). Der 'Riddler' versteht Abenteurer nur, wenn diese rückwärts sprechen. Um herauszubekommen, was er überhaupt hören will, bedienen wir uns der Farbenliste aus der ersten Etage. Wir vergleichen und werden fündig.
Wenn wir den Aufzug benutzen, um in das dritte Level vorzustoßen, sollten wir uns auf einen magielosen Kampf mit dem Lord of Graphnar einstellen. Dieser haust bei 8/4, geschützt durch einen unaufhörlich erscheinenden Gang, der mit magiefressenden Mechanismen ausgestattet ist. Wenn es zum Treffen mit dem guten Mann kommt, hat garantiert keiner der Zauberer mehr irgendeine magische Fähigkeit. Dieses Duell wird nur "mit den Fäusten" ausgetragen.
Wir sollten uns des weiteren an die ziemlich eindeutigen Hinweise bei 8/21, 21/4 und 21/5 halten, um an das vierte Segment zu kommen, welches in einem Komplex versteckt ist, der über den Teleport bei 8/17 zu erreichen ist. Wir überlisten das Magic Mouth bei 17/7 mit der richtigen Lösung auf seine Frage: 'endurable'. Der lange Weg durch das Maze of Dread wird mit Segment Nummer vier belohnt.
Wir werden feststellen, daß letzteres einen Master Mage in unsere Party zaubern kann. Dieser führt ein oftmals interessantes Eigenleben. In den Kämpfen ist nicht immer schlüssig, was er gerade tut, schlecht ist das allerdings nie. Segment 3 ist auch nur in Kämpfen sinnvoll, da es einen starken Zerstörungsspruch verbirgt.

(Joachim Freiburg/mm)

Die Lösung, Teil 1

Haben Sie Lust, dem Alien Mindbenders bei Zak McKracken auf den Zahn zu fühlen? Dann sollten Sie weiterlesen, denn mittlerweile ist es uns gelungen, die Rätsel zu lösen, die dieses Lucasfilm-Spiel stellt.

Zuhause ist es am schönsten

In Zaks Wohnung nehmen wir zunächst unseren Fisch Sushi mitsamt Fischglas vom Schrank. Anschließend öffnen wir dann die oberste Schublade und können somit die Telefonrechnung einstecken. Da wir auch während unserer Abwesenheit immer auf dem laufenden sein wollen, schalten wir den Anrufbeantworter ein, der sich direkt unter dem Telefon befindet. Ein Tapetenfetzen an der Wand fällt uns natürlich auch sofort ins Auge, also – was soll's – reißen wir ihn kurzerhand ab, vielleicht kann man ihn ja später noch einmal gebrauchen.

Ein Blick in die Schreibtischschublade offeriert uns ein Kazoo, aber schauen wir doch einmal unter den Schreibtisch. Oh, da hätten wir ja fast in aller Eile die Cashcard liegenlassen, jedoch beim Aufheben stellen wir fest, daß wir sie nur noch weiter unter den Tisch geschoben haben. Hier könnte vielleicht die Telefonrechnung von Nutzen sein, um sie wieder hervorzuangeln, denn ohne Money läuft ja bekanntlich nichts.

Nachdem wir eigentlich alles im Schlafzimmer erledigt haben, führt uns unser Weg in das Wohnzimmer. Komischerweise liegt das linke Kissen des Sofas nicht auf dem Platz, an den es hingehört, aber dem kann man abhelfen. Wenn wir schon einmal beim Betten-, Verzeihung, Sofamachen sind, kann man einmal nachschauen, ob unter den Sitzkissen etwas Geld ist. Weit gefehlt, denn lediglich eine Fernbedienung präsentiert sich hier unseren Augen; wir nehmen sie dennoch mit. Hinter dem Sofakissen, das wir soeben von der Wand genommen haben, bemerken wir, daß der Stecker des TV nicht in der Steckdose steckt. Kurzerhand plazieren wir ihn in den dazu vorgesehenen Ort. Die Stromversorgung für das Fernsehen ist gewährleistet, die Fernbedienung haben wir auch, was liegt also näher, als das Fernsehen auch einzuschalten? Nachdem dies geschehen ist, kann man zum erstenmal Annie Larris bewundern, die im Fernsehen eine Aufforderung an die Zuschauer richtet, Artefakte in ihrem Büro abzugeben. Aber nicht gleich abschalten, denn wenn wir weiter zuhören, können wir noch so manchen wichtigen Hinweis auf das spätere Spielgeschehen bekommen.

Doch weiter geht es in die Küche: Wir angeln uns das Buttermesser, es hängt über dem Spülbecken (jeder Adventurefreak weiß, daß ein Messer von äußerster Wichtigkeit sein kann). Nun öffnen wir das Schränkchen unter dem Spülbecken. Dort befindet sich eine Schachtel mit Buntstiften, die wir natürlich auch mit in unser Ränzel stecken. Die nächste Einrichtung, der wir unsere Aufmerksamkeit schenken, ist der Kühlschrank, aus dem wir das Ei herausnehmen. Nun brauchen wir nur noch den kleinen Schlüssel neben der Tür mitzunehmen, dann können wir die Wohnung verlassen.

Frisch ans Werk

Draußen begeben wir uns zunächst zum Bäcker, also nach links. Dort betätigen wir die Klingel, worauf der Bäcker verärgert am Fenster erscheint und uns erklärt, daß er nur noch altes Brot habe. Dies schreckt uns jedoch nicht sonderlich, und wir klingeln munter weiter, ein zweites Mal erscheint der Bäcker, diesmal wesentlich verärgerter. Erst nach dem dritten Klingeln bekommen wir das gewünschte Brot, es ist jedoch so steinhart, daß es in dem Asphalt ein Loch hinterläßt, als der Konditor damit nach uns wirft. Wir nehmen das Brot an uns und gehen weiter in das TPC-Gebäude, das wir jedoch nur betreten, um uns die Anmeldung zu holen, die sich in der Apparatur links hinten an der Wand befindet.

Wir gehen wieder vor unser Haus, füllen mit dem gelben Stift die Anmeldung aus und legen sie in den Briefkasten, nachdem wir ihn mit dem kleinen Schlüssel geöffnet haben.

Nun gehen wir weiter nach rechts in die 14th Avenue, wo wir auf ein LL-Gebäude stoßen, das wir natürlich betreten. Hier können wir unserer Kauflust freien Lauf lassen. Wir kaufen alles bis auf die Gitarre (Wet-Suit ganz links nicht vergessen!) und verlassen das Geschäft. Weiter geht es zum Friseur, also nach rechts. Vor dem Schaufenster öffnen wir die eben erworbene Werkzeugkiste und schneiden mit dem "wire cutter" das "bobby pin sign" ab. Nach verrichteter Arbeit schlendern wir wieder nach Hause, wo wir, in der Küche angekommen, das Abflußrohr unter der Spüle abschrauben. Der "monkeywrench" ist ein ideales Werkzeug für diese Arbeit. Nun stecken wir das Brot in das Spülbecken und drücken den Knopf, der sich unmittelbar über dem Herd befindet. Das Resultat sind Brotkrumen, die man sich unter dem eben abgeschraubten Abflußrohr aneignen kann.

Verlassen wir nun die Wohnung und gehen wieder in das TPC-Gebäude. Vorher sollte man jedoch (aus Anonymitätsgründen) den Hut und die Brille aufsetzen.



An dem Computerterminal (vorerst die Thekentür links aufmachen) können wir dann die Telefonrechnung begleichen (use computer terminal). An dieser Stelle entledigen wir uns auch unseres Fisches Sushi, indem wir ihn einfach in den Topf mit der Pflanze gießen. Dies tun wir aus einem Grunde, den wir an späterer Stelle noch begründen werden.

Wieder auf der Straße, ziehen wir den Hut und die Brille ab und begeben uns zum Bus. Der Busfahrer ist zwar ein ziemlicher Schnarchzapfen, aber mit Hilfe des Kazoos läßt er sich wieder in den Arbeitsalltag zurückrufen. Nachdem er die Tür geöffnet hat, stecken wir die Cashcard in den Cashcard-Reader, und schon geht die Fahrt zum Flugplatz los.

Wenn einer eine Reise tut
Am Flughafen angelangt, kaufen wir von dem Guruanhänger ein Buch über die Erleuchtung, nicht nur, damit wir auf unserem langen Flug etwas zu lesen haben, aber dazu an späterer Stelle.

Nun können wir das Flugzeug aufsuchen. Um im Flugzeug in Ruhe agieren zu können, müssen wir die aufdringliche Stewardeß beschäftigen. Dazu gehen wir zunächst auf die Toilette (ganz nach links ins Heck des Flugzeuges) und stecken das Toilettenpapier in den Ausguß des Waschbeckens.

Nun drehen wir den Wasserhahn auf, warten, bis das Wasser überläuft, und drücken dann die Ruftaste, die sich über dem Waschbecken befindet. Jetzt ist Eile geboten! Also schnell zur Mikrowelle (ganz rechts) gehen und das Ei in diese hineinlegen. Danach verschließen wir sie wieder und schalten sie an; von nun ab hat man wieder etwas Zeit.

Diese nutzen wir, indem wir den ersten Sitzplatz etwas näher untersuchen. Wenn man das Sitzpolster anhebt, fällt ein Feuerzeug auf den Boden, das wir kurzerhand einstecken. Nun können wir alle Gepäckfächer öffnen und untersuchen. In einem finden wir einen Sauerstofftank, den wir natürlich nicht liegen lassen.

Soweit hätten wir alle Tätigkeiten im Flugzeug hinter uns gebracht und können den weiteren Flug (wie auch das Gefluche der Stewardeß) genießen.



In Seattle
Nachdem wir den Flug mehr schlecht als recht hinter uns gebracht haben, brechen wir den Ast vom Baum ab und verfüttern die Erdnüsse, die man im Flugzeug von der Stewardeß bekommen hat, an das seltsame Eichhörnchen mit den zwei Köpfen.

Nun kann man mit dem Messer den Dreck von der Felswand abkratzen, wodurch der Eingang zu einer Höhle freigelegt wird.

Es folgt ein dunkler Abschnitt, denn man kann sich nur im Finsteren vorantasten. Man kann jedoch für kurze Zeit das Feuerzeug anzünden, das ein wenig Licht spendet. Irgendwann stößt man dann auf ein Nest, das man dann mit Hilfe des Golfschlägers herunterholen kann (die Stelle befindet sich so ziemlich in Bildmitte). Nun tasten wir uns ein wenig voran, bis wir auf eine Feuerstelle stoßen. In diese legen wir das Nest sowie den Ast und zünden beides mit dem Feuerzeug an. Nun geht uns im wahrsten Sinne des Wortes ein Licht auf, und wir können uns in der Höhle besser orientieren.

Ganz rechts in der Höhle befinden sich seltsame Schriftzeichen, die wir mit dem Stift vervollständigen können; es erscheint das Symbol, das uns im Traum begegnet ist, und gibt einen Gang zu einer Kammer frei. In dieser Kammer befindet sich der blaue Kristall, den wir mittels Fernsteuerung an uns bringen können.



Freudestrahlend gehen wir zurück zum Flughafen, wo wir uns ein Ticket nach San Francisco kaufen. Der lange Flug bleibt aus, denn nach wenigen Sekunden befinden wir uns schon wieder in heimischen Gefilden.

Wieder zu Hause
Hier entnimmt man die Anmeldung dem Briefkasten ("small key" benutzen). Es kann sein, daß wir etwas zu schnell waren und die Anmeldung für den "King Elvis Club" noch nicht wieder angekommen ist. Falls dies der Fall ist, können wir zunächst das Nachfolgende erledigen. Wir müssen den Brief aber auf jeden Fall mitnehmen, bevor wir nach London fliegen.

Gehen wir in die 14th Avenue und werfen den blauen Kristall in den Briefschlitz der roten Tür, worauf uns Annie in ihre Wohnung bittet. Nun bekommen wir von Annie als Gegenleistung den ersten Teil des gelben Kristalls und können ab diesem Zeitpunkt zwischen Annie, Zak, Melissa und Leslie umschalten. Die neuerworbene Fähigkeit probieren wir gleich einmal aus, und schalten uns um auf Annie. Als Annie heben wir die Schreibunterlage hoch und nehmen uns die darunter befindliche Cashcard. Jetzt schalten wir wieder zurück zu Zak.

Geklappt? Prima, denn nun gehen wir in der Gestalt von Zak zurück zum Flughafen, wo wir einen Flug über London nach Katmandu buchen.

In Katmandu
In Katmandu angekommen, gehen wir zu dem Wächter und zeigen ihm das Buch der Erleuchtung. Dieser läßt uns jetzt das Haus betreten, von wo aus wir zu dem Guru gehen. Dieser läßt uns jedoch einige Zeit warten, da wir in San Francisco unseren

Fisch Sushi als Dünger verwertet haben und nun ein böses Karma besitzen, das erst verflogen sein muß.
Nachdem uns nun unser böses Karma verlassen hat, spricht auch der Guru wieder mit uns. Er erklärt, wie man den gelben Kristall zu benutzen hat und wie man sich damit in ein Tier verwandeln kann.
Wieder draußen, zünden wir mit dem Feuerzeug den Heuballen an, der sich weiter rechts befindet, und können, da die Polizisten nun Besseres zu tun haben, als vor dem Gefängnis herumzulümmeln, die Fahne mitsamt Fahnenmast mitgehenlassen.
Um wieder zum Flughafen zu kommen, müssen wir das Yak mit etwas Geld davon überzeugen, daß es uns zum Flugplatz transportieren soll. Von dort aus fliegen wir dann über London nach Miami.

In Miami
Hier können wir ein Tauschgeschäft mit dem tanzenden Trunkenbold absolvieren: Wir geben ihm das Buch mit den Lehren des Gurus, auf das er voll abfährt und deshalb Abstinenzler wird, und erhalten dafür seine Wiskeyflasche, die er jetzt nicht mehr braucht.
Nachdem wir den tanzenden Jünger verlassen haben, fliegen wir weiter über Mexico City nach Lima.

In Lima
In Lima irren wir so lange durch den Dschungel, bis wir an eine Steinplatte kommen. Von jetzt an müssen wir uns aber beeilen, denn es kann passieren, daß einer der Außerirdischen erscheint und uns gefangennehmen will. Man hat ungefähr zwei Minuten Zeit, um die Brotkrumen auf den Stein zu legen, uns in den ankommenden Vogel zu verwandeln (use blue crystal), als Vogel nach rechts in das linke Auge der Felsfigur zu fliegen, dort die Scroll aufzunehmen und wieder zurückzufliegen. Bei Zak angekommen, übergeben wir die Scroll an Zak, verwandeln uns wieder in diesen und schlagen uns ins Dickicht.

Immer noch in Lima
Das Beste, was man im Augenblick tun kann, ist eigentlich nur, abzuwarten und keinen Tee zu trinken. Dies aus dem einfachen Grunde, um das Geld für den Rückflug zu sparen. Es erscheint nämlich nach kurzer Zeit ein verkleidetes Alien, nimmt uns gefangen (das geschieht allerdings nur auf der Plattform) und bringt uns zurück nach San Francisco.

Die Befreiung
Falls wir einmal das Pech haben sollten, von den Alien Mindbenders gefangengenommen zu werden, ist es eigentlich gar nicht so schwer, sich wieder zu befreien.
Wenn wir in die Verdummungsmaschine gesperrt worden sind, fangen unsere Befehlscodes langsam an zu verschwinden. Um uns aus dieser mißlichen Lage zu befreien, ziehen wir zunächst einmal die Brille und den Hut auf. Das Alien, das dann bald vorbeischaut, wird uns dann für einen der seinen halten und uns wieder freilassen. Sowie es verschwunden ist, gehen wir an den Schrank ganz links, öffnen ihn, und nehmen unsere gesamte Habe wieder an uns. Mit dem ganzen Kram gehen wir freundlich an dem Alien im TPC-Gebäude vorbei, und ziehen dann draußen auf der Straße die Brille und den Hut wieder ab.
Falls wir, aus welchen Gründen auch immer, die Brille und den Hut nicht mehr besitzen sollten, können wir uns auch befreien, indem wir warten, bis der Verdummungsprozeß abgeschlossen ist und wir von den Aliens hinausgeworfen werden.
Draußen warten wir dann solange, bis unser Befehlssatz sich wieder regeneriert hat, und können zurück zu unserer Wohnung gehen.
Wie es mit Zak, Annie, Leslie und Melissa weitergeht und was sie noch alles auf dem Mars erleben, können Sie in der nächsten Ausgabe der JOYSTICK nachlesen. Bis zum nächsten Mal also...

(R.Marz/J.Seibel/br)

Helpline

POLICE QUEST

Schwere Jungs und leichte Mädchen...

Aller Anfang...

Wow! Endlich schafft es Sonny Bonds (seines Zeichens Streifenpolizist in Lytton), zur Einsatzbesprechung mal pünktlich zu erscheinen – ein sehr seltenes Ereignis, wenn man den Kommentaren seiner Kollegen glauben darf. Heute jedenfalls hat er genügend Zeit, in aller Ruhe die Zeitung zu lesen und auch sein persönliches Fach auf Nachrichten zu untersuchen. Da seine Dienstausrüstung noch etwas unvollständig ist, versorgt er sich im Korridor erst mal mit einem Handfunkgerät und Schlüsseln für den Streifenwagen. In seinem Spind befindet sich die obligatorische Knarre samt Munition sowie Handschellen und ein Koffer mit allem, was man zum Ausstellen von Strafzetteln braucht.

Bevor sich Sonny so gerüstet in seinen Wagen schwingen kann, muß er jedoch noch den vorgeschriebenen Gang rund ums Auto machen, um sich vor unliebsamen Überraschungen wie z.B. platten Reifen zu schützen. Als er sich dann im Auto selbst noch gründlich umsieht, findet er in der Tür steckend auch das letzte Stück zum Glück: den Gummiknüppel!

Unfall oder Mord?

Jetzt wird's endlich ernst: Sonny fährt Streife. Das ist nicht weiter aufregend, bis ihm per Funk ein Unfall gemeldet wird, den er aufnehmen soll. Also Sirene an und nichts wie hin! Bereits nach kurzer Untersuchung des Unfallwagens wird Sonny klar, daß es sich hier wohl eher um Mord als um einen einfachen Unfall handelt, weshalb er die Zentrale um Unterstützung bittet. Die Wartezeit verkürzt sich Sonny, indem er Zeugenaussagen aufnimmt. Gerade als es spannend wird, erscheint dann leider sein Chef, nimmt die Dinge selbst in die Hand und schickt Sonny wieder auf Patrouille.

Polizeiarbeit besteht, wie jeder andere Job auch, zum größten Teil aus Routine und kann deshalb ziemlich langweilig sein. So ist Sonny hoch erfreut, als ihn ein Funkspruch seines Kollegen Steve erreicht, daß dieser in Carol's Cafe jetzt die angekündigte Pause einlegen will. Leider weiß auch der Chef, wo er die beiden erreichen kann, und macht mit einem Anruf der Gemütlichkeit ein Ende.

Rote Ampeln – grüne Ampeln

Während Sonny wieder gelangweilt durch die Gegend fährt, fällt ihm ein roter Sportwagen auf, der gerade eine rote Ampel überfahren hat. "Besser einen lausigen Strafzettel verteilen, als gar nichts tun", denkt sich Sonny und macht sich mit Blaulicht und Sirene an die Verfolgung. Sobald er den Wagen gestellt hat, benachrichtigt er die Zentrale und gibt das Kennzeichen durch. Die Fahrerin des Wagens entpuppt sich als genauso heiß wie ihr Name: Helen Hots. Selbst Sonny schmilzt beinahe dahin. Nachdem er sich das Mädel aber genauer angesehen und mit ihr geredet hat, erinnert er sich, daß er eigentlich eher der coole Typ und noch dazu im Dienst ist. Also bittet er sie um ihren Führerschein statt um ihre Telefonnummer, schreibt den Strafzettel aus und läßt die Dame das Ticket unterschreiben, nachdem er ihr die Papiere wieder zurückgegeben hat. Als er ihr dann das Strafmandat auch noch aushändigen will, werden ihre zuvor ziemlich eindeutigen Angebote zu mindestens ebenso eindeutigen Beleidigungen. Sonny grinst sich eins und fährt wieder los.

Rocker machen Rabatz

Der nächste Einsatz läßt nicht lange auf sich warten. In Carol's Cafe hat es anscheinend Ärger gegeben. Sonny fährt hin, spricht mit Carol und bekommt beinahe einen Anfall: Von wegen Ärger – ein paar Typen haben ihre Motorräder auf Carols Kundenparkplatz abgestellt und sind woanders hin entschwunden, anstatt bei ihr Kaffee zu trinken. Parkplatzklau, das ist also nun wirklich kein Grund, die Polizei zu holen! In solchen Situationen würde Sonny seinen Job am liebsten an den Nagel hängen, aber weil Carol sonst ganz nett zu den Polizisten ist, kümmert er sich trotzdem um die Sache. Die Besitzer der beanstandeten Motorräder vergnügen sich in der Kneipe nebenan und sehen auch Sonny nur als Objekt der Erheiterung an, bis dieser ihnen – nach erfolgloser Aufforderung, die Motorräder zu entfernen – den Gummiknüppel zeigt. Mit so einem Spielverderber wollen sie nichts zu tun haben und ziehen lieber leise ab. Die Barmaid Marie zeigt sich von diesem Auftritt so beeindruckt, daß sie es ihrem alten Freund Sonny auch nicht weiter krumm nimmt, daß er sich so lange nicht um sie gekümmert hat. Statt dessen rückt sie auf Anfrage mit allen Informationen raus, die sie über unterweltliche Aktionen hat. Im Gegenzug revanchiert sich Sonny mit einem gut gemeinten Tip, bevor er den Streifendienst wieder aufnimmt.

Alkohol am Steuer wird teuer

In der Stadt fällt Sonny alsbald ein Auto auf, das etwas unkonventionell durch die Gegend "kurvt". Sofort gibt er eine Meldung an die Zentrale durch und nimmt die Verfolgung auf. Nachdem er den Wagen gestellt hat, läßt er sich die Papiere zeigen und erkundigt sich per Funk, ob etwas gegen den Mann vorliegt. Da der Mann recht offensichtlich mal wieder unter Alkohol steht, bittet ihn Sonny auszusteigen, damit er einen Alkoholtest vornehmen kann. Der Mann ist ganz kooperativ, auch wenn ihm das Gehen, Stehen und Sprechen ziemlich schwerfällt. Er bittet lediglich darum, ihm die Handschellen nicht hinter dem Rücken anzulegen, sondern ihn von vorne zu fesseln. Sonny weiß jedoch, daß ihn das Kopf und Kragen kosten kann, also hält er sich lieber an die Vorschriften. Sobald der Mann hinten im Streifenwagen sitzt, macht Sonny Meldung und bringt ihn zum Ausnüchtern ins Gefängnis.

Hier angekommen, hält Sonny (aus bitterer Erfahrung klug geworden) freiwillig eine weitere Vorsichtsmaßnahme ein: keinen Revolver mit ins Gebäude bringen! Zur sicheren Verwahrung sind in der Wand neben dem Eingang Schließfächer angebracht, in denen man die Waffen deponieren (und dort auch wunderbar vergessen) kann... Als Grund für die Einlieferung gibt er DUI (Driving Under the Influence) an, nimmt dem Mann die Handschellen wieder ab und fährt zurück

zum Revier, wo er, bevor er aussteigt, erst noch den Gummiknüppel wieder im Auto ablegt.
Im Korridor schreibt er dann schnell eine Bewerbung, da seine Kollegin Laura ihm etwas von einer freien Stelle bei der Drogenfahndung erzählt hat, anschließend begibt er sich wie befohlen zu Sgt. Dooley.
Die Schicht ist zu Ende. Sonny zieht nach einer Dusche seine Privatklamotten an, bringt Schlüssel und Funkgerät zurück und trifft sich mit seinen Freunden in einer Bar. Hier versucht er, seinen deprimierten Kollegen Jack etwas aufzumuntern, dessen Tochter in Drogengeschichten verwickelt ist. Darüber vergißt er prompt einen Diensttausch, weshalb er mal wieder zu spät zu einer Dienstbesprechung kommt – ein Anpfiff ist ihm sicher.

Teamarbeit ist angesagt

Aus einer Streifenfahrt, die ganz gemütlich beginnt, wird jedoch plötzlich bitterer Ernst. Sonny begegnet einem gesuchten hellblauen Cadillac und nimmt mit Blaulicht und Sirene die Verfolgung auf. Als er den Wagen nach einer wilden Jagd endlich gestellt hat, wartet er im Auto sitzend, bis die vorsichtshalber angeforderte Verstärkung eintrifft. Erst als sein Kollege mit der Waffe im Anschlag in Stellung gegangen ist, steigt Sonny aus, lädt und zieht den Revolver. Er fordert den Fahrer des Cadillac auf, auszusteigen und die Hände hochzunehmen. Der tut das auch und kommt auf Sonny zu. Sonny wird nervös und befiehlt ihm, sich hinzulegen. Der Mann zögert kurz, gehorcht dann aber doch, als er merkt, daß mit Sonny nicht zu spaßen ist. Dieser geht nun vorsichtig auf den am Boden liegenden Mann zu, steckt die Waffe ein und legt die Handschellen an. Nachdem er ihm seine Rechte vorgelesen hat, durchsucht er den Mann und sieht, daß seine Vorsicht durchaus richtig am Platze war, da der Typ einen geladenen Revolver mit sich rumträgt. Er gibt die Knarre seinem Kollegen als Beweisstück und verfrachtet den Mann erst mal in den Streifenwagen. Jetzt steht einer gründlichen Untersuchung des Cadillac nichts mehr im Wege. Im Handschuhfach und im Kofferraum finden sich recht interessante Dinge, die der Kollege, der auf den Abschleppdienst wartet, ebenfalls in die Beweisaufnahme bringen wird, während Sonny den Gefangenen ins Gefängnis fährt. Der Mann wird dort wegen Drogenbesitzes registriert und Sonny fährt zurück ins Büro zu Sgt. Dooley. Die Nachricht, die er dort zu lesen bekommt, verhilft ihm zu einer neuerlichen Dusche und einem Gespräch mit Lt. Morgan.

Sonny wird versetzt

In seinem neuen Job kriegt Sonny gleich schwer zu tun. Erst einmal läßt er sich an der Beweisaufnahme den beschlagnahmten Revolver zeigen und tippt die dort gefundene Nummer in den Polizeicomputer ein. Die Telefonnummer in Chicago entpuppt sich als ein Anschluß bei der dortigen Polizei, die bei der Suche nach der wahren Identität des Besitzers der Waffe gern behilflich ist. Inzwischen drängt die Zeit ein bißchen, da der Verdächtige (möglicherweise ein professioneller Killer) gegen Kaution auf freien Fuß gesetzt werden soll, falls keine harten Beweise für seine tatsächliche Identität vorgelegt werden können. Sonny schnappt sich deshalb die Akte aus dem Schrank und auch das Poster vom Clipboard, nimmt Schlüssel und Funkgerät und jagt zum Gerichtsgebäude. Da dort gerade eine Verhandlung im Gange ist, muß er sich bei der Richterin erst anmelden lassen und darauf bestehen, daß die Sache sehr wichtig sei. Endlich wird Sonny vorgelassen und muß seine Beweise vorlegen, die er sich zuvor gründlich angesehen hat. Deshalb ist ihm auch als unveränderliches Kennzeichen eine Tätowierung aufgefallen. Nachdem sich die Heiterkeit im Gerichtssaal wieder gelegt hat, begibt sich Sonny mit dem Kautionswiderruf zum Gefängnis, wo er die Freilassung des Mannes gerade noch verhindern kann.

Im Park, da sind die Dealer

Leider kann sich Sonny auf seinen Lorbeeren nicht ausruhen, da seine neue Partnerin Laura an der Polizeistation schon ungeduldig auf ihn wartet: Im Park ist Action angesagt. Dort angekommen, geht Sonny hinter einem Busch in Deckung, während seine Kollegin das Auto außer Sichtweite bringt. Dann fängt das große Warten an. Irgendwann erscheinen zwei Männer, machen offensichtlich einen Deal und geraten dann in Streit über die Qualität der "Ware". Diesen Zeitpunkt findet Sonny günstig, um einzugreifen. Er funkt Laura an, zieht den Revolver und ruft "Hände hoch". Dies löst eine etwas panische Reaktion bei den beiden Dealern aus. Sonny spricht sich nochmals mit Laura ab, dann kommt er aus der Deckung und hält dabei den einen Mann im Schach. Als dieser merkt, daß er keine Chance mehr hat, ergibt er sich, so daß ihm Sonny in aller Ruhe die Handschellen anlegen kann. Nachdem Sonny ihm seine Rechte vorgelesen hat, durchsucht und befragt er ihn. Der Junge, der auf die gleiche Schule wie Jacks Tochter geht, ist recht redselig, gibt einige interessante Details preis und wird zusammen mit seinem "Kollegen" im Gefängnis als Drogenhändler abgeliefert.
Als Sonny die gute Nachricht von der Festnahme der beiden Dealer seinem Kollegen Jack in der Blauen Bar mitteilen will, hört er dort leider nur schlechte Neuigkeiten: Jacks Tochter Kathy liegt nach einer Überdosis im Koma. Sofort fährt er ins Büro zurück, wo auf seinem Schreibtisch eine Notiz liegt. Des weiteren wird ihm mitgeteilt, daß seine Freundin Marie bei einer Razzia geschnappt wurde und im Gefängnis auf ihn wartet. Als Gegenleistung für ihre sofortige Freilassung soll sie der Polizei bei einem Einsatz gegen die Drogenmafia im Hotel Delphoria behilflich sein. Sonny fährt zum Gefängnis und bekommt sofort Maries begeisterte Zusage, als er sie fragt, ob sie ihm bei der Sache mit dem Hotel helfen wolle.
Auf dem Rückweg zum Büro kommt über Funk die Anweisung, zum Cotton Cove zu fahren, wo man eine noch nicht identifizierte Leiche aus dem Wasser gezogen hat. Da es sich bei dem Toten möglicherweise um den inzwischen entflohenen Fahrer des blauen Cadillac handeln könnte, fällt Sonny die Aufgabe zu, dies festzustellen. Sonny untersucht den Mann sehr genau und kann der Zentrale definitiv mitteilen, daß es sich hier um den entflohenen Häftling handelt.

Showdown im Hotel

In Lt. Morgans Büro wird Sonny in den Plan eingewiesen, mit dem man die Bande, die vom örtlichen Hotel aus operiert, überführen will. Dazu muß sich Sonny äußerlich etwas verändern und wird zum Haarefärben in die Dusche geschickt. Nachdem er sich das Bleichmittel in die Haare geschmiert und anschließend kräftig gespült hat, wird aus ihm ein ganz allerliebstes blondes Lockenköpfchen. Der weiße Anzug und der Stock mit dem im Knauf versteckten Revolver machen die Maskerade komplett. Wieder in Lt. Morgans Büro erfährt er von Kathys Tod. Er schwört sich, die Typen zu stellen, die dafür verantwortlich sind und wird in die letzten Details des Plans eingeweiht. Bevor er das Büro verläßt, wirft er noch einen schnellen Blick auf das Telefon seines Chefs, auf dem sinnigerweise auch die Nummer steht. Im Hotel angekommen, läu-

tet er nach dem Portier und läßt sich ein Zimmer geben, das er sofort bezahlt. Anschließend geht er in die Bar, wo Marie schon nervös auf ihn wartet und ihre Geschichte abspult. Leider beißt der Barkeeper nicht an – Sonny muß sich also etwas Neues einfallen lassen. Er geht nochmals, aber diesmal alleine, an die Theke und zeigt während der Unterhaltung ganz dezent sein Geld. Das ist eine Sprache, die der Mann versteht. Er rät ihm, die Dame schnellstmöglich loszuwerden und dann mit genügend Knete zu ihm zurückzukommen. Gesagt, getan. Sonny wandert mit Marie auf sein Zimmer, ruft erst Lt. Morgan an und dann mit der "0" die Auskunft, um sich die Nummer einer Taxizentrale geben zu lassen. Das Taxi wird bestellt, Marie entschwindet und die Vorstellung kann beginnen.

Beim Barkeeper macht das Geld den Weg frei ins Spielzimmer, wo Sonny mit viel Geschick pokert. Das imponiert einem der Mitspieler namens Frank so sehr, daß er ihn auffordert, etwas später zu einem noch größeren Spiel um noch mehr Geld wieder zu erscheinen. Sonny sagt zu und geht zurück in sein Zimmer, wo er im Bad erst mal den ganzen Kaffee loswird. Jetzt erscheint auch die angekündigte Verstärkung, von der sich Sonny den versprochenen Füller mit eingebautem Funkgerät geben läßt. Ausgestattet mit diesem Gerät und einem weiteren Bündel Geld macht sich Sonny nun auf zum letzten Gefecht.

In der Bar nennt er dem Barkeeper das Passwort, das Frank ihm gegeben hatte, setzt sich wieder an den Spieltisch und spielt das Spiel seines Lebens. Endlich ist es so weit: Frank fordert ihn auf, ihn auf sein Zimmer zu begleiten, damit er etwas Geschäftliches mit ihm besprechen könne. Sonny folgt ihm auf dem Fuße und informiert dabei immer wieder per Funk die Kollegen, die in seinem eigenen Hotelzimmer auf Nachricht von ihm warten. Am Ziel angelangt, läßt sich zuerst alles recht gut an. Die Atmosphäre ist entspannt und Sonny darf sich einen Drink aussuchen. Dann jedoch klingelt das Telefon und Frank verläßt das Zimmer, um ungestört zu sprechen. Dies ist die letzte Möglichkeit für Sonny, seine Kollegen zu verständigen, denn als der Mann zurückkommt, hält er eine Pistole in der Hand. Der Anrufer war einer der Mitspieler gewesen, der in Sonny den Streifenpolizisten wiedererkannt hatte, mit dem er früher einmal aneinandergeraten war. Sonny sieht bereits sein letztes Stündlein kommen, als plötzlich die Tür auffliegt, seine Kollegen hereinstürzen und

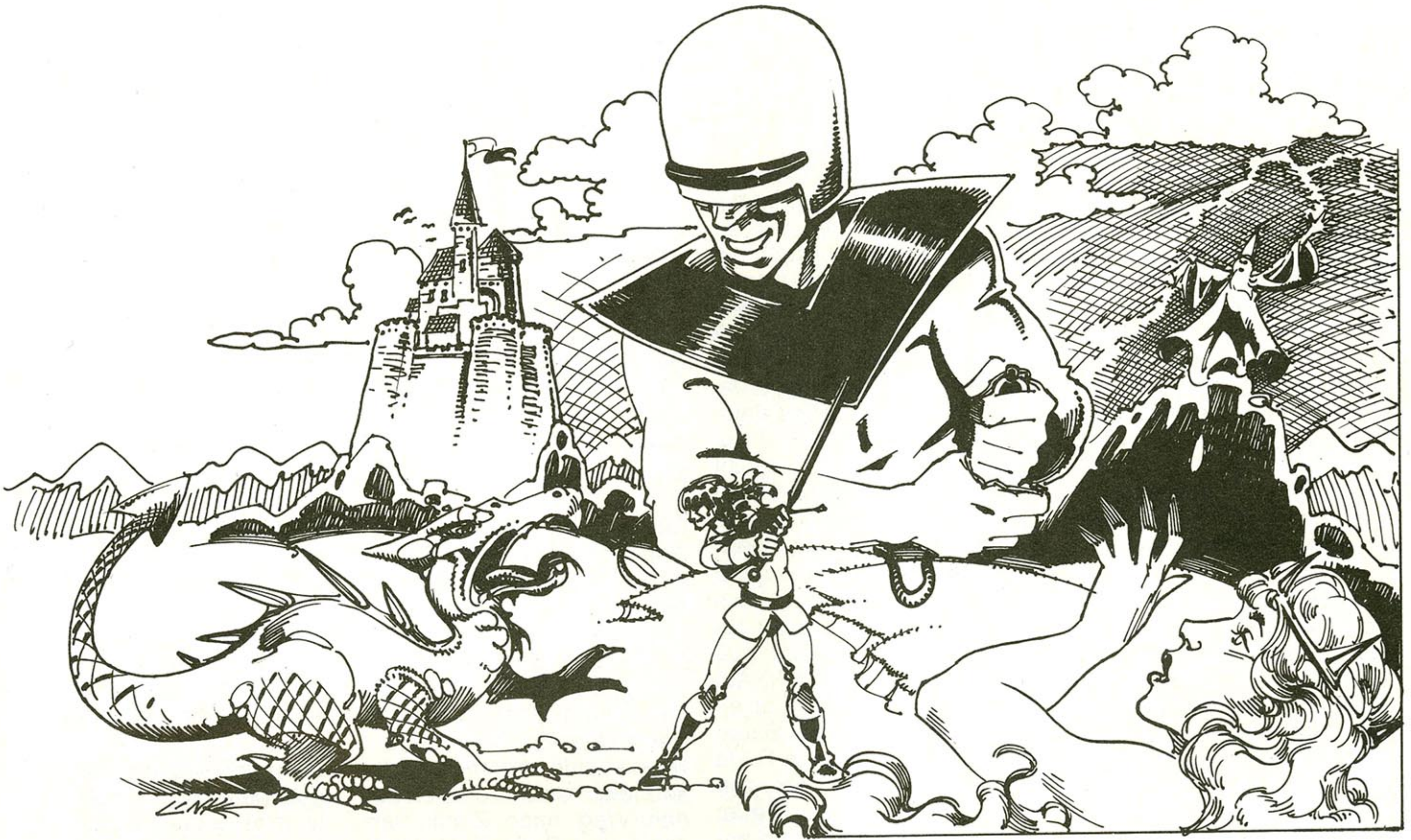
Jessie Bains

sofort das Feuer eröffnen. In einer Reflexbewegung läßt sich Sonny zu Boden fallen und mischt munter mit. Bei der nun folgenden wilden Ballerei wird der Mann, der sich als der berüchtigte "Todesengel" entpuppt, angeschossen, gibt auf und kann seiner gerechten Strafe zugeführt werden.

Während der anschließenden Verhandlung treten eine ganze Reihe seiner früheren Komplizen jetzt als Kronzeugen auf. Sie kommen relativ glimpflich davon. Auf den Drogenkönig hingegen warten nach dem Urteil so viele Jahre Gefängnis, daß es einem Lebenslänglich gleichkommt.

Und Sonny? Auf Sonny warten eine Parade und eine dankbare Marie – wer weiß, vielleicht gibt's hier bald noch mal lebenslänglich...

(Antje Hink/mm)



Screen-Tips

Y's - Die fast Komplette

Und wieder einmal sind die Screen-Tips in der Helpline zu finden. Hier werden sie vorerst auch bleiben. Diesmal helfen wir nur bei einem Programm, dafür aber ganz gehörig. Wir drucken den ersten Teil der Komplettlösung zu Segas Y's ab. Der zweite Teil wird dann in einer der nächsten Ausgaben folgen. Wir möchten uns übrigens beim Videospiel-Club Cobra bedanken, von dem wir die Lösung erhalten haben.

Der Start

Unser Held Aron startet seine Suche nach den sechs Books of Y's völlig unbewaffnet. Sein Bankkonto zeigt zu diesem Zeitpunkt ein Haben von $ 1000 an. Dies reicht gerade dafür, daß er sich in Minea ein kurzes Schwert und ein kleines Schild kaufen kann. Da er schon dabei ist, sollte er sich auch die anderen Shops, welche in Minea zu finden sind, genauer ansehen.

Hier und da ein kleines Schwätzchen mit den Stadtbewohnern ist auch empfehlenswert. Nachdem das alles erledigt ist, verläßt unser Held Minea und begibt sich in die großen Weiten der angrenzenden Felder. Etwaige Gegner, die unserem Helden begegnen, vernichten wir ganz einfach, ohne dabei zu vergessen, das von ihnen hinterlassene Gold mitzunehmen. Dies hilft unserem Freund auch gleich bei den Erfahrungspunkten. Überquert er nun die Brücke, die sich rechts befindet, kommt er auf ein weiteres Feld, an dessen unterem Ende sich ein See befindet. Geht er weiter nach rechts an den See, so erreicht er ziemlich schnell das Ende. Hier sollte er versuchen auf dem Wasser zu laufen, da es ihm an der richtigen Stelle das Gold Pedestal einbringt. Da er damit nicht viel anfangen kann, bringt er es nach Minea und versetzt es. Beim richtigen Händler bekommt er $ 2000 dafür, welche er dann für den Sapphire Ring ausgeben sollte. Hat er alles bekommen, geht es erstmal in die nächste Bar (Oman Bar), aber nicht um einen zu trinken, sondern um den Ring Oman anzubieten. Diesem ist er dann auch glatt $ 1500 wert. Dieses Geld wird aber nicht gespart, sondern, verschwenderisch wie wir nun mal sind, in Waffen und Rüstung angelegt. Und da jetzt alles Geld ausgegeben ist, macht Aron noch einen Höflichkeitsbesuch bei seiner Freundin Sara, die er im Seer's House findet. Die freut sich dermaßen über seinen Besuch, daß sie ihm einen Crystal schenkt, welchen er, als Tunichtgut, natürlich gleich wieder versetzt. Er tauscht ihn bei Jeba (in Zepik) gegen den Temple Key ein. Wenn er Zepik wieder verlassen hat, macht er sich auf in Richtung der Berge, die er findet, wenn er sich immer oben rechts hält. In den Bergen angekommen,

folgt er dem Pfad, welcher ihn auf den Kamm der Berge und dort sogar bis zum Palast führt. Hier ruht er sich kurz aus, was wir ihm gleichtun sollten. Also Spielstand speichern und eine Minute ausruhen. Übrigens ein kleiner Tip: Ab jetzt sollte man Vorsicht walten lassen, denn die Gegner sind extrem gefährlich. Betritt Aron den Palast, kann er auf der rechten Seite eine goldene Statue finden. Berührt er diese, so öffnet sich ihm der Weg in die inneren Heiligtümer des Palastes. Begibt sich Aron nach links, kann er einen Tresor finden, in dem sich ein Rubin befindet. Rechts ist eine bunte Wand zu sehen.

Bei Berührung erscheint Ankharat und fordert unseren Helden zum Kampf. Hat Ankharat das Zeitliche gesegnet, entsteht in der Wand ein Loch, durch das wir auf die zweite Etage des Palastes kommen. Hält Aron sich rechts, so wird er Treppen finden, über die er nach oben gehen kann. Oben angekommen, sind drei Tresore zu sehen, die folgendes beinhalten: ein Necklace, einen Key to Prison und einen Key to Chest. Hat man alles zusammen bekommen, geht es wieder runter auf die erste Etage.

Mit dem Key to Chest können alle verschlossenen Tresore, mit dem Key to Prison alle Gefängnisse geöffnet werden. Das probiert Aron natürlich sofort aus und holt sich am Ende der zweiten Etage, wo sich das Gefängnis befindet, die Silver Bell. Danach geht er wieder herunter auf die erste Etage und holt sich im verschlossenen Tresor den Ring of Mail.

Nichts wie raus!

Nachdem Aron den Palast nun fast ausgeräumt hat, verläßt er ihn wieder und macht sich schnurstracks auf den Weg nach Zepik. Hier sucht er das House of Mayor auf, um die Silver Bell gegen den Power Ring zu tauschen. Jetzt geht es wieder hinaus ins Grüne. Genauer gesagt, wird die Mine aufgesucht, welche sich am oberen Rand des zweiten Feldes befindet. Vor dem Betreten der Mine sollte der Spielstand gespeichert werden, da einige Gegner hier doch recht hartnäckig sind. Die Mine besteht aus insgesamt drei Etagen, die es nach und nach zu erforschen gilt. Lassen wir Aron also in der ersten Etage anfangen. Hier sind auf der rechten Seite in zwei Tresoren eine Potion und Silver Armor zu bekommen. Links gibt es dann den Timer Ring. Ist diese Etage leergeräumt, begibt sich Aron ins zweite Stockwerk. Wenn Aron hier aufmerksam alles durchstöbert, kann er den Roda Seed, die Harmonica und den Heal Ring aquirieren. Ist alles zusammengerafft, geht es raus und zurück nach Zepik. Auf dem Weg dorthin wird er einen großen Triangel-Baum finden. Stellt Aron den Roda Seed nun unten an den Baum, gibt uns der Baum den Hinweis, daß wir am anderen Baum (fragt mich jetzt nicht, an welchem! Selber suchen ist angesagt!) das Silver Sword finden können. Ist Aron so ausgerüstet (Silver Armor, Silver Sword) geht es nach Minea, wo er die Harmonica an die Dichterin Reak abtritt. Und weil er uns vorhin zu gut gefallen hat, machen wir uns jetzt wieder auf den Weg zum Palast, denn dort können wir uns in der vierten Etage den Ivory Key beschaffen. Und weil Aron sich jetzt schon heimisch fühlt, geht er in die fünfte Etage, um zwei Tresore, die er, aus welchem Grund auch immer, vorhin übersehen hat, auszuräumen. Sie enthalten den Marble Key und das Silver Shield. Dem aufmerksamen Beobachter wird es sicherlich nicht entgangen sein, daß auf den Etagen vier und fünf Goldstatuen herumstehen. Berührt Aron eine von diesen, wird er auf wundersame Weise an einen anderen Ort im Palast transportiert. Neugierig, wie Aron als Abenteurer nun mal ist, probiert er alle Statuen aus und erwischt eine Kombination, die ihn in einen geheimen Raum bringt.

Von diesem Raum aus geht er immer nach links, bis er auf eine grüne Tür trifft. Hinter dieser Tür ist noch ein Raum zu finden (welch Wunder), der einen Tresor enthält. Wird dieser berührt, erscheint Wyr und greift Aron an.

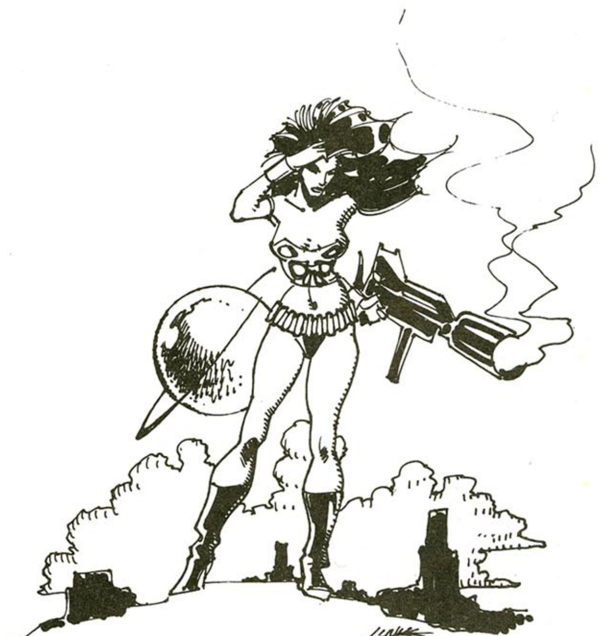
Hat Aron ihn vernichtet, so gibt es zur Belohnung das erste Book of Y's.

Das zweite Book of Y's

Dieses erste Buch unter den Arm geklemmt macht Aron sich auf den Weg nach Minea, um Sara im Seer's House zu besuchen. Voller Freude darüber, daß wir es geschafft haben, das erste zu beschaffen, übergibt sie uns das zweite Book of Y's. Da wir sie beide aber nicht lesen können, macht Aron sich auf den Weg nach Zepik, um Jeba einen Besuch abzustatten. Sie ist so freundlich und liest für uns in beiden Büchern. Da es jetzt sehr heiß geworden ist und Aron sich an kühleren Plätzen deutlich wohler fühlt, macht er sich jetzt wieder auf den Weg zur Mine. Dort angekommen geht er in die dritte Etage, um den Key to Doomed und eine Potion zu holen. Ist beides gefunden, halten wir uns nach links, bis wir auf eine blaue Tür stoßen (aua). Da es jetzt gefährlich wird, rate ich jedem, mal kurz zu speichern und sich auszuruhen. Sind wir wieder fit, gehen wir durch die Tür und machen Bekanntschaft mit Birdo. Ihn zu beseitigen, ist recht schwer, doch es gibt einen Trick: nur angreifen, wenn sich die vielen Fledermäuse zu einer großen zusammenschließen, und dann auch nur auf die Flügel schlagen. Ist er vernichtet, gibt es das dritte Book of Y's. Mit diesem geht es dann wieder zu Jeba, die es für uns lesen wird.

Halbzeit!

Die erste Hälfte von Y's ist geschafft. Wer Lust hat, sollte jetzt speichern, und sich etwas länger ausruhen, denn die zweite Hälfte wird recht heftig werden. Vielleicht ist es jetzt ratsam, was zu essen oder was zu trinken! Haben wir uns nun wieder gesam-



melt, geht es weiter! Unser Held Aron macht sich jetzt wieder auf den Weg zum Palast, aber nicht, um ihn zu betreten, sondern weil er zum Thieves Den will. Dieses liegt rechts vom Palast. Vor dem Betreten des Thieves Den sollte man speichern, da man ihn nicht mehr verlassen kann.

Die magischen Sechs

In den ersten sechs Etagen müssen wir sehr vorsichtig agieren. Jede sollte von unserem Helden einzeln erkundet werden. Wir möchten unserem Helden nur ein paar Kniffe zeigen, wie er sich in den einzelnen Etagen verhalten sollte:

Zunächst suchen wir einen Raum auf, in dem sich vier Tresore befinden. Hier erbeutet unser Held folgende Dinge: den Evil Ring, einen Spiegel und einen Trank.

Im nächsten Raum, den wir aufsuchen, befinden sich drei steinerne Statuen. Nach dem Betreten des Raumes wird die Tür durch eine Gefängnistür geschützt. Durch den Bildschirmflash, der diese Prozedur einleitet, lassen wir uns genausowenig stören, wie von der Tatsache, daß wir alle Silver Arms verlieren. Also gehen wir zu der Tür, und siehe da, hier trifft Aron auf einen alten Mann, mit dem er ein Gespräch anfangen sollte. Nach dieser Konversation gibt er uns freundlicherweise auch noch die von Rauba begehrte Statue. Frohen Mutes begeben wir uns nun zu Rauba, den Aron wie folgt findet:

Zunächst suchen wir eine Halle mit vielen Statuen. Hier lassen wir Aron die Maske aufsetzen, worauf eine Tür sichtbar wird. Hinter der Tür ist der Aufenthaltsort Raubas, ihn suchen wir auf und reden mit ihm. Rauba händigt uns das Blue Necklace aus. Aron rüsten wir jetzt mit dem Evil Ring und dem eben erhaltenen Necklace aus.

Jetzt machen wir einen kleinen Rundgang:

Zum Raum mit den drei Statuen, wieder raus, durchs Schloß spazieren und wieder zurück, das Ganze wiederholen wir so oft, bis der Mann zur Rechten uns freundlicherweise durchläßt. Ist dieser Punkt erreicht, zeigt sich an der rechten Wand eine Öffnung, durch die Aron die siebte Etage betreten kann.

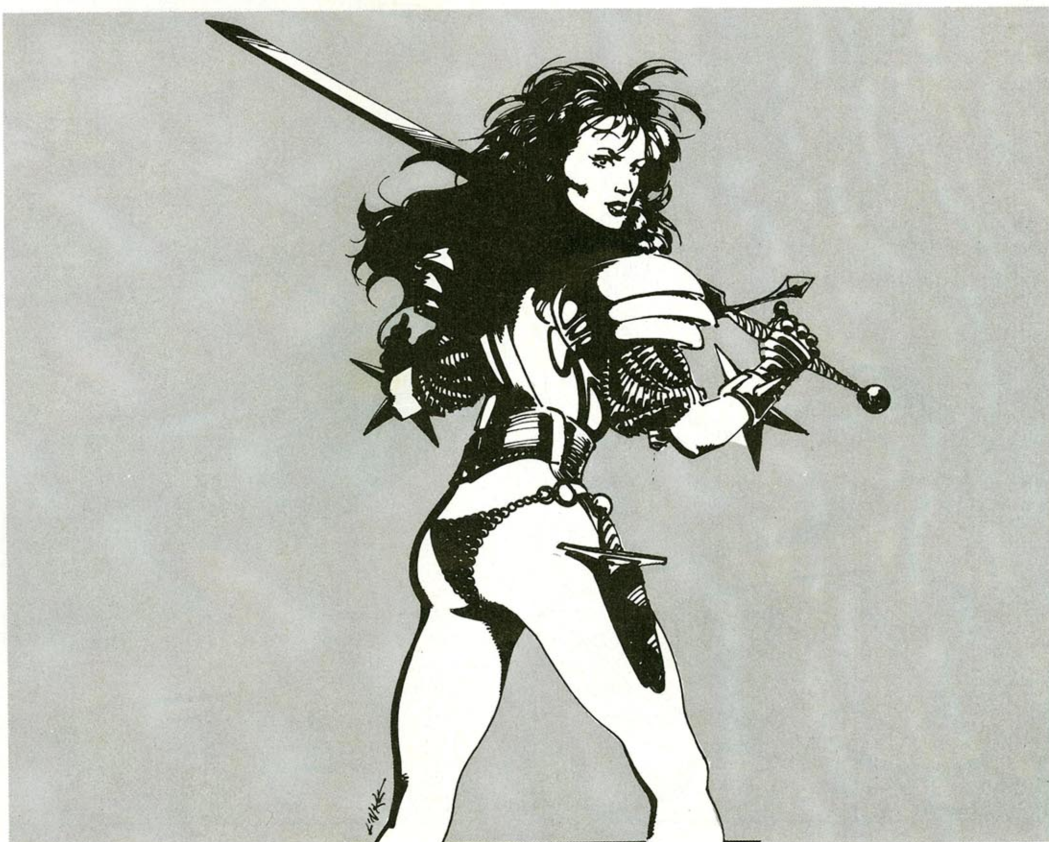
Auf der siebten Etage steht ein Tresor, der das Silver Sword enthält. Weiter rechts führt eine Treppe in die achte Etage. Diesmal auf der linken Seite führt eine Treppe zu einer grünen Tür. Berühren wir diese, erscheint Insecta, die Streit sucht. Nach einem kleinen Scharmützel schicken wir sie in die Ewigen Insekten-Jagdgründe. Ist sie aus dem Weg geräumt, ist der Weg durch die grüne Tür zu einem Raum mit zwei Tresoren frei. Hier liegen ein Hammer und ein weiteres Book of Y's. In der Mitte der neunten Etage befindet sich ein Raum mit einem weiteren Tresor, der von vier Statuen bewacht wird.

Diese Statuen werden durch Berührung lebendig und müssen dann erst vernichtet werden. Hier muß Aron also Vorsicht walten lassen. Im Tresor befindet sich das Silver Shield.

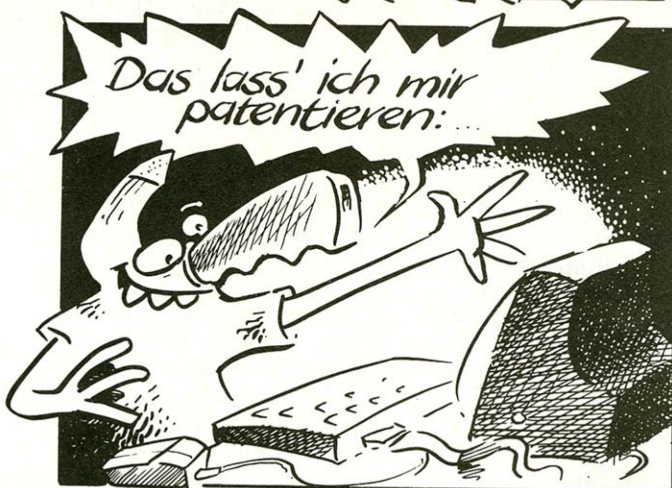
Weiter mit Etage zehn, die zwei Treppen enthält. Die auf der rechten Seite führt uns in einen Raum, in dem das Livemeter anfängt beständig zu fallen. Aus diesem Grunde bewegen wir uns schnellstens nach rechts und gehen die Treppe hinunter, wo ein weiterer Mann mit einer Nachricht auf uns wartet. Nachdem sich das Livemeter wieder erholt hat, schicken wir Aron zurück in die zehnte Etage. Die andere Treppe besteigen wir, bis wir zu den ganzen Säulen gelangen. Wir plazieren Aron vor der Fünften, die unserer Zerstörungswut und der Gewalt des Hammers zum Opfer fallen sollte. Damit haben wir die Falle in dem Raum mit dem Lebensenergieabzug ausgeschaltet. Bevor wir ihn aber nochmals aufsuchen, gehen wir nach rechts durch die Tür. Links befindet sich eine Treppe zur zwölften Etage. Weiter rechts, hinter der nächsten Tür, ziemlich weit links, finden wir Luther Jemma. Nachdem wir auch diese Hürde genommen haben, geht es weiter dorthin, wo uns der alte Mann gerettet hat. Weiter rechts befindet sich eine weitere Tür. Die Treppe links führt in die dreizehnte Etage. Wieder links finden wir einen alten Mann, mit welchem wir uns unterhalten. Von dort nehmen wir die Treppe hinauf ins vierzehnte Stockwerk. Rechts befindet sich eine weitere grüne Tür, die wir passieren. Danach berühren wir die nächste grüne Tür, was zur Folge hat, daß I-Ball erscheint, der allem Anschein nach etwas gegen uns hat. Wir lassen uns also auf einen weiteren Kampf ein, den wir hoffentlich auch gewinnen.

Hinter der Tür stehen zwei Tresore. Der eine enthält ein Seil, der andere ein Book of Y's. Wir nehmen auch diese Dinge an uns und machen für diesen Monat erst einmal Schluß. Im nächsten Monat geht es dann mit dem zweiten Teil der Komplettlösung weiter.

(rg)



JONNY JOYSTICK







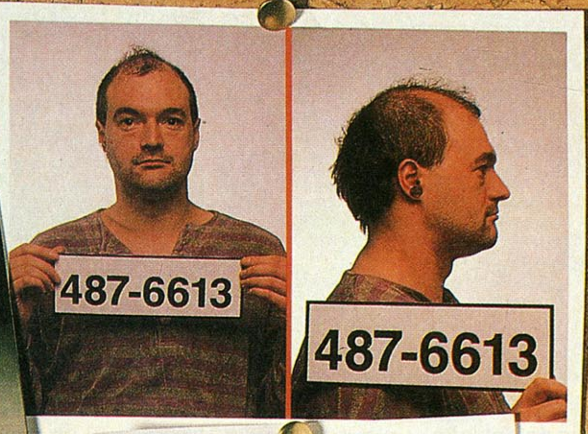


OK, aber meins läuft ohne Strom

Die Pinnwand







Nachdem die letzten Bildschirmfotos wieder einmal von unserem Fotografen vertauscht wurden, sahen wir uns gezwungen, Maßnahmen zu ergreifen....

Glücksspiel mit Abfalldosen

Ein Automat, der leere Getränkedosen sammelt, wird zur Zeit an drei Schweizer Tankstellen getestet. Wer eine Dose einwirft, nimmt "automatisch" an einem integrierten Glückspiel teil. Mit der richtigen Zahlenkombination kann man ein Getränk, aber auch bis zu 2000 Schweizer Franken gewinnen. In die Apparate werden täglich bis zu 500 Dosen am Tag eingeworfen. Vor allem Schulkinder klappern in Ihrer Freizeit die Nachbarschaft systematisch nach leeren Dosen ab. Hauswarte bestätigen, daß seit der Einführung der Automaten nirgends mehr Getränkedosen herumliegen. Der Ölmulti Shell, der diese neue Umweltidee hatte, erwägt nun, die Automaten in der gesamten Schweiz an seinen Tankstellen einzuführen.

gesehen in Spiel+Freizeit 2/89



WIE WIR BEI DER LETZTEN FÜTTERUNG FESTSTELLEN KONNTEN, SIND BELOMS DOCH NICHT SO UNGEFÄHRLICH, WIE WIR DACHTEN!



TOP 10 COMPUTERSPIELE

1 Faery Tale (Microillusions)
2 Zak McKracken (Lucasfilm)
3 King's Quest IV (Sierra)
4 Leisure Sweet Larry 2 (Sierra)
5 Questron II (SSI)
6 Ultima V (Microprose)
7 Police Quest 2 (Sierra)
8 Times of Lore (Microprose)
9 Pool of Radiance (SSI)
10 The Bard's Tale 2 (Electronic Arts)

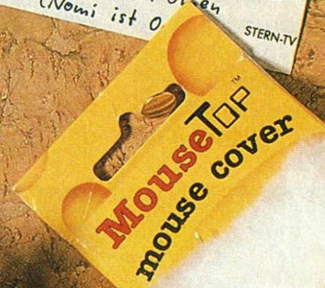
Zusammengestellt von Wolf Wonder.

Wo bleibt SPACE QUARK IV ?

Nomen est Omen
(Nomi ist O

STERN-TV







MouseTop ist u.a. bei der Firma
Redysoft Software GmbH
Postfach 12 61
D-8150 Holzkirchen
Tel.: 0 80 24/ 81 31
für ca. 20,- DM erhältlich

Prophecy

Hersteller: Activision
System: MS-DOS
Testversion: MS-DOS
Preis: DM 84,95



Bildschirmfoto MS-DOS

Drei weise, alte Männer beauftragen den Helden des Spiels mit haarstäubenden Aufgaben, z.B. der Beschaffung einer magischen Krone

Die Koboldarmee

Alles könnte in bester Ordnung sein, wenn da nicht das unheilige Empire mit seinen mordlüsternen Schergen wäre. In einem kleinen Dorf, abseits großer Handelsstraßen, glaubte man sich vor dem Zugriff der Koboldarmeen sicher, was sich jedoch als falsch erwies. Dies muß ein junger Mann (ein Held will er noch werden) eines Morgens mit Schrecken erkennen. Das ganze Dorf wurde niedergebrannt, alle seine Freunde sind tot, gemeuchelt von den blutrünstigen Kobolden. Alleine dieser junge Mann wurde von den Bösen übersehen. Wie sein lange verstorbener Vater ihm einstmals riet, sucht er in der nahegelegenen Kirche Schutz. Dort trifft er auf drei Mönche, die in ihm den Erfüller einer alten Prophezeiung sehen und den jungen Burschen sogleich mit der Erledigung einiger Heldentaten betrauen.

Die Krone des Koboldkönigs

Die Kontrolle des Helden wird, wie sollte es anders sein, vom Spieler übernommen, der alle Aktionen und Entscheidungen für den Protagonisten trifft. Der Bildschirm präsentiert dem Spieler ein in der Vogelperspektive dargestelltes Szenario, das durchwandert und durchsucht werden muß. Die Aktionen im Spiel finden quasi in Echtzeit statt, die Figur des Spielers kann also permanent in alle Richtungen gesteuert werden und ist nicht zugorientiert. Mit den Gegnern verhält es sich genauso, sie laufen in der Gegend herum und verfolgen bzw. bekämpfen den Spielhelden. Jedesmal wenn ein Bildrand erreicht wurde, wird die Darstellung des neuen Schauplatzes eingeblendet. Vom Erwachen in der Dorfhütte an ist der Spieler auf sich alleine gestellt und muß zunächst die schon erwähnte Kirche aufsuchen. Auf dem Weg dorthin begegnet der Spieler einigen wilden Kobolden, mit denen nicht gut Kirschen essen ist. Der erste Auftrag, der von den weisen Priestern erteilt wird, dreht sich um eine magische Krone, die aus dem Besitz des Koboldkönigs zu entwenden ist. Flugs wird der Held in das Koboldschloß gezaubert und ist fortan auf sich selbst gestellt.

Ein Action-Rollenspiel?

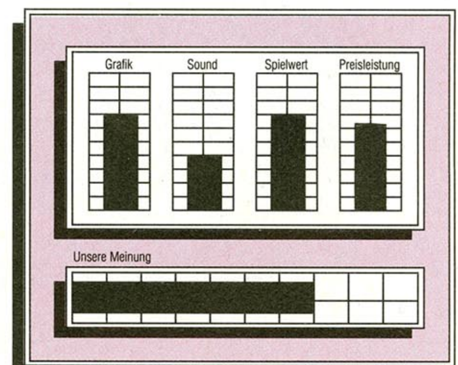
Wer Action mag, der soll Action bekommen, und wer Rollenspiele mag, soll auch nicht in die Röhre gucken. Prophecy vereint die Qualitäten verschiedener Genres in sich. Zum einen erinnert der Ablauf des Spieles, wie er sich auf dem Monitor präsentiert, stark an Gauntlet, ohne dabei zum reinen Actionspiel zu verkommen. Zum anderen findet der Spieler auch alle Komponenten, die ein Rollenspiel ausmachen: Charakterattribute, Magie, Expertisepunkte und viele Möglichkeiten, die Spielfigur mit gefundenen oder eroberten Waffen auszustatten. Insgesamt ein Spiel, das lange Zeit für viel Spielspaß sorgt, abwechslungsreich ist, bunt und gediegen gestaltet wurde und alle Standards, wie z.B. eine 'Save'-Option, beinhaltet.

(hs)



Bildschirmfoto MS-DOS

Im Schloß des Koboldkönigs lauern viele gefährliche Gegner – und erschlagen zu werden, ist noch eine der angenehmeren Todesarten



Shogun

Hersteller: Infocom
Systeme: MS-DOS, Amiga
Testversion: Amiga
Preis: DM 84,95

Hai, Daymio 

Einige von Ihnen werden sicher Shogun, die gleichnamige Fernsehserie, verfolgt haben. Ausgehend vom Japan des sechzehnten Jahrhunderts nehmen die Abenteuer von Captain John Blackthorne und seiner Mannschaft ihren Anfang. Anders als in heutiger Zeit war die Reise zu fernen Ländern nicht nur beschwerlich, sondern auch lebensgefährlich. Sie übernehmen die Rolle des Captain Blackthorne in einer ungünstigen Situation. Von den anfangs fünf Schiffen ist noch eines übrig geblieben, von der Besatzung noch 28 Seeleute, von denen zehn noch arbeiten können. Der Rest liegt mit Skorbut oder total entkräftet in den Kabinen.
Allerdings nimmt die Geschichte erst beim Eintreffen in Japan ihren richtigen Beginn. Die Mannschaft und Sie stoßen auf das feudale Japan des sechzehnten Jahrhunderts mit seiner exotischen Kultur. Bei der Miteinbeziehung in politische Intrigen und Gewalt werden Sie sich ganz auf Ihre Stärke, Ihre Ansichten und auf Ihren Glauben verlassen müssen. Denn in einem Land, in dem Ehre höher als das Leben selbst eingestuft wird, kann schon ein falsches Wort oder eine falsche Handlung Ihr Schicksal wenden.



Bildschirmfoto: Amiga

Christliche Seefahrt für Fortgeschrittene

Als Kapitän dieses Seelenverkäufers sind Sie natürlich Mädchen für alles. Die Steuerung des Schiffes, das Führen des Logbuches, die Pflege von Kapitän Spillbergen, Organisation von Nahrung und Wasser, Umschiffen von gefährlichen Riffen, dies alles müssen Sie mehr oder weniger gleichzeitig tun. Eine Scoreanzeige am oberen Bildrand gibt ständig Aufschluß, ob Sie etwas Wichtiges getan haben. Trotz aller Umsicht ist es allerdings nicht einfach, die japanischen Gestade lebend zu erreichen. Einige Crewmitglieder haben nämlich Ihre geheimen Nahrungsvorräte entdeckt. Frisches Wasser und vor allem Obst sind in der gegenwärtigen Situation lebenswichtig, der Diebstahl der Nahrungsmittel ist demzufolge umso gefährlicher. Um zu überleben, müssen Sie den Dieb schnellstens finden. Um Ihnen einen von vielen Toden zu ersparen, sei hier ein Tip gegeben: In der Kabine des Maates können Sie bei genauerem Suchen durchaus fündig werden. Wir drücken Ihnen die Daumen, daß Sie mit dieser Hilfe wenigstens Japan erreichen...

Infocom trumpft auf

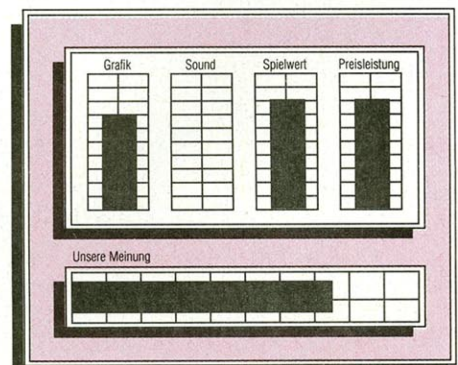
Infocom-Spiele waren schon immer ein guter Tip für Adventurefans. Shogun macht da keine Ausnahme, im Gegenteil, wir waren von diesem Programm begeistert. Die Grafiken des Spieles sind ganz im Stil der japanischen Zeichner des sechzehnten Jahrhunderts gehalten und präsentieren sich als kleine Kunstwerke. Der Parser zeigt die gewohnte hervorragende Infocomqualität und ermöglicht so dem Spieler eine frustarme Auseinandersetzung mit dem Programm. Sollten Sie einmal festhängen, tippen Sie einfach "hint" ein, und Sie gelangen in ein Menü, in dem schrittweise Hilfen zu dem aktuellen Problem gegeben werden. Eine tolle Sache, wenn man wirklich einmal nicht weiterkommt.

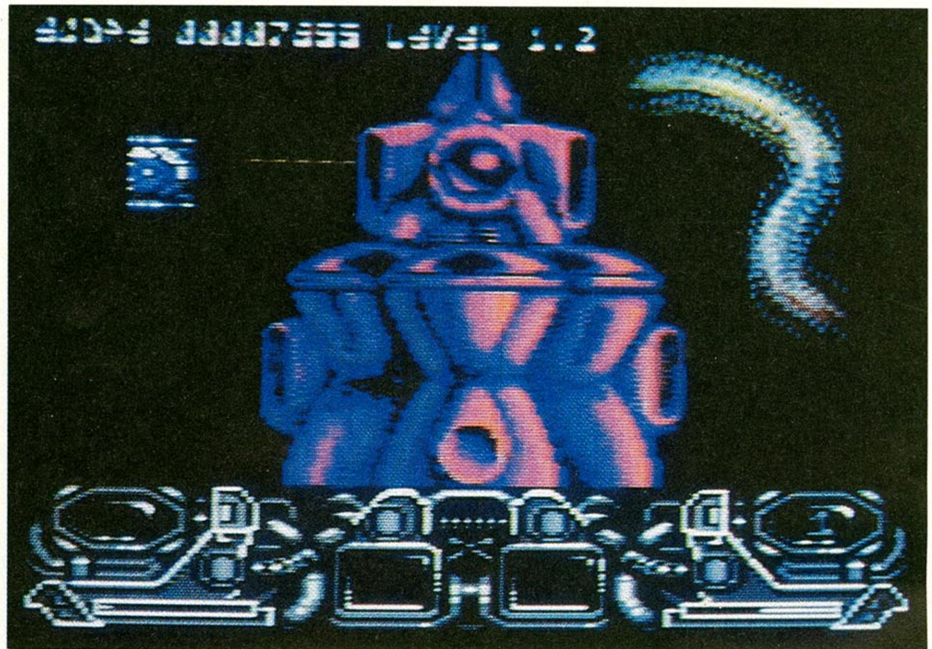
(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Die Grafiken sind ganz im Stil der japanischen Maler des sechzehnten Jahrhunderts gehalten. Sie heben sich damit wohltuend von anderen Abenteuern dieses Stils ab





Bildschirmfoto C-64

Dark Fusion

Hersteller: Gremlin Graphics
Vertrieb: Rushware
System: C-64, CPC, Amiga, Atari ST
Preis: zwischen 35 und 65 DM (je nach System)
Testversion: C-64

Eine harte Herausforderung...



...ist die Aufnahmeprüfung in das Corps of the Guardian Warriors, denn nur die Elite überlebt diesen Drei-Phasen-Test.

Jedes Level bei Dark Fusion ist in drei Phasen unterteilt: die Combat-, die Alien- und die Flightphase. Zu Beginn eines jeden Level befindet man sich in der Combat-Phase. Als Astronaut mit einem einfachen Laser bewaffnet, der durch Ansparen von Energie allerdings auch Beamstrahlen verschießen kann, müssen Sie Mutanten und fremde Astronauten abschießen. Diese hinterlassen nach ihrem Ableben entweder einen saftigen Punktebonus oder verschiedene Utensilien, die Ihre Kampfkraft erhöhen, wenn sie eingesammelt werden.

In dem Spielfeld befinden sich mehrere Fusionskammern. Durch Betreten der ersten Kammer kommt man in die erste von zwei Alien-Phasen. Als Raumschiff muß man hier ein Superalien vernichten. In der nächsten Fusionskammer befindet sich das gleiche Superalien, wie in der ersten Kammer.

Gute Balleraktion ohne Pause

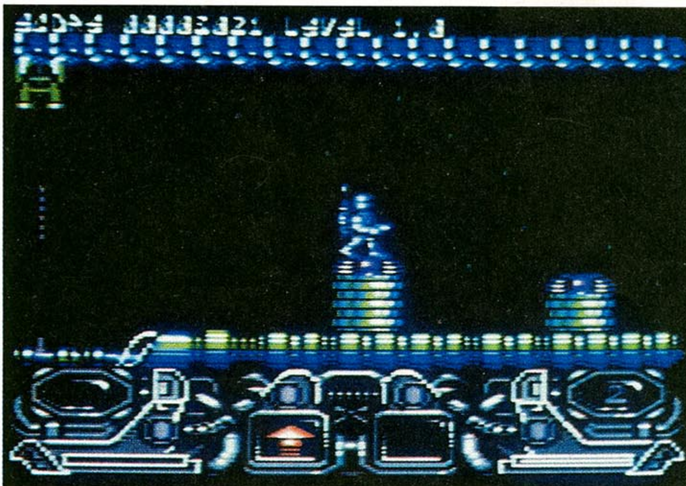
Durch Betreten der dritten Fusionskammer kommt man in die Flight-Phase. Hier gilt es, das “Pit of Despair“ zu durchfliegen. Hat man auch dieses geschafft, kommt die letzte Entscheidung, die einem einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagt: Sie müssen in die Kammer der Metamorphosis, um Lebensformen mit Ihrem bezwungenen Feind zu verschmelzen. Diese Kammer zu erreichen, hat allerdings noch niemand, den ich kenne, geschafft, obwohl wir schon einige Spielstunden investiert haben.

Mit etwas Routine ist die Combat-Phase relativ schnell zu bewältigen, da die Mutanten immer an den gleichen Stellen auftauchen. Die Ausnahme bilden hier einzig und allein die Astronauten, die willkürlich an manchen Stellen auftauchen, mit zwei gezielten Beamstrahlen aber problemlos aus dem Weg zu räumen sind. Zwei Punkte sind noch positiv aufgefallen. Da wäre zunächst einmal die Zeit: Es gibt nämlich keinerlei Zeitlimit. Einzige Begrenzung ist die Energie, die bei jedem Treffer sinkt. Als zweiter Punkt wären da die Extrawaffen. Hier kann man alles bekommen, was das Herz begehrt, vom höheren Sprung über verschiedene Schüsse bis zu zwei Kugeln, die wie Satelliten um den Körper kreisen.

Fazit

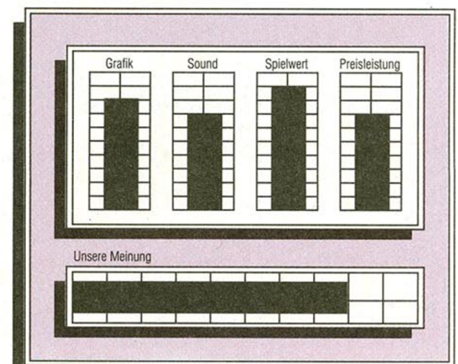
Mit Dark Fusion liegt endlich wieder einmal ein Actionspiel vor, das man so richtig nach Herzenslust spielen kann. Obwohl es ziemlich schwer ist, kommt doch kein Frust auf, wobei nicht zuletzt die fantastische Grafik und der überzeugende Sound beitragen. Dadurch, daß man verschiedene Szenarien aneinandergehängt hat, kommt auch keine Langeweile auf. An dieser Stelle möchte ich einmal ein großes Lob an die Programmierer loswerden, sie haben mal wieder gezeigt, was alles aus dem C-64 herauszuholen ist. Dies macht Dark Fusion zu einem Spiel, das das Prädikat “empfehlenswert“ verdient.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto C-64

Zahlreiche Aliens und Mutanten erwarten Sie, und nur mit Geschick und Weitsicht kann man überleben. Am Ende winkt dafür die Aufnahme in das Corps of the Guardian Warriors



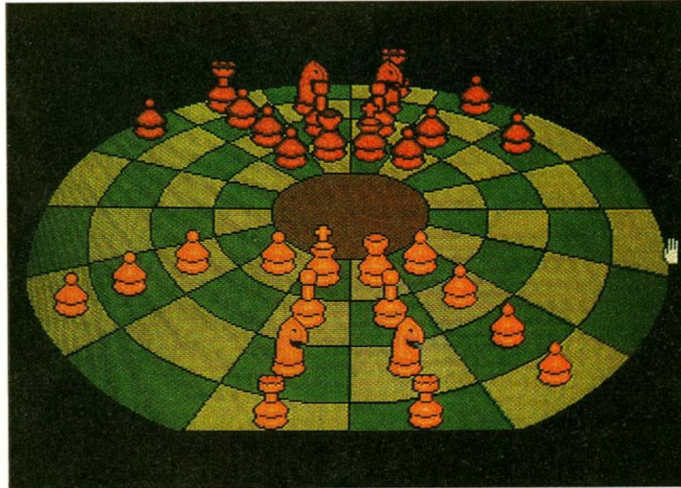
Distant Armies

Hersteller: Eagle Tree Software
System: Amiga (ab 512 kByte)
Testversion: Amiga
Preis: ca. 79 DM

Wie schreibt man 'schachmatt' auf byzantinisch?

Das Spiel der Könige – so wird es allgemein genannt. Man spielt es überall. Schach, das wohl bedeutendste Strategiespiel seit Menschengedenken. Der eine ist ein Meister, der andere der ewige Verlierer, und doch verliert das Spiel der Spiele nie etwas von seiner Bedeutung. Das zweite Spielzeug, welches eine ähnlich tragische oder auch komische oder lustige Rolle in unserem Leben spielt, ist erst ein paar Jahre alt: der Computer. Und da das eine auf Logik basiert, der andere (meistens) auf Logik reagiert, bietet es sich doch geradezu an, beides zu verbinden. Wie gesagt, so geschehen. Es gibt bereits einige Schachprogramme für alle Arten von Computern und sogar Computer, die nichts anderes können, als gut Schach zu spielen. Was könnte also an einer neuen Schachveröffentlichung im Computerbereich reizen? Ganz einfach: die Entstehung und Geschichte des Schachspiels.

Das Geheimnis von 'Distant Armies' ist schnell erklärt: Unter diesem Oberbegriff finden sich insgesamt zehn Schachspiele unterschiedlicher Zeitepochen und Entstehungsländer.



Bildschirmfoto: Amiga

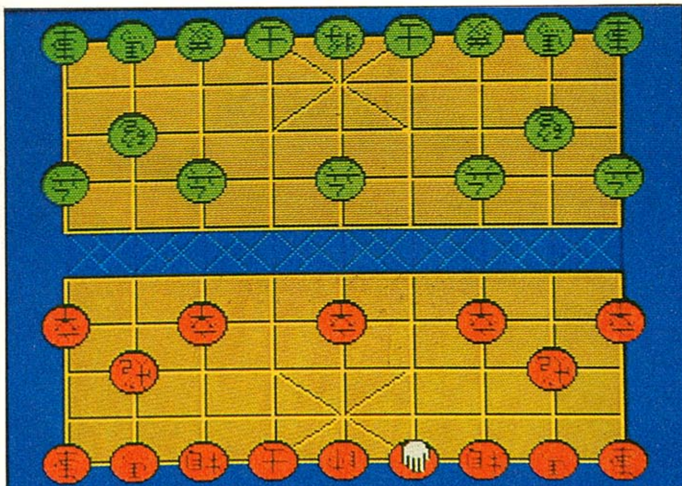
Abb. 1: Byzantinisches Schach mit dreidimensionalem Rundbrett. Vielleicht sollte man doch lieber vorher die Regeln lesen?

Das Ganze kann man fast als speziellen Geschichtslehrgang in Sachen Schach auffassen, das Programm ist eine Computerumsetzung des von H.J.R. Murray um die Jahrhundertwende herausgebrachten Buches 'A History of Chess'. Die einzelnen Schachspiele können anhand einer Weltkarte lokalisiert werden, im entsprechenden Land blinkt ein Stern. Man findet zum Beispiel:

Chaturanga: Ein Schachspiel, das aus der Gegend um Pakistan und Indien kommt, wobei die Figuren ähnlich wie beim bekannten Schach aufgebaut sind, nur daß man hier auch Elefanten findet,
Burmese: Ein Spiel, welches seinen Ursprung in Burma hat und auch gleich mit einigen Besonderheiten aufwartet. So werden zum Beispiel die hiesigen Regeln überhaupt nicht beachtet,
Chinese: Ebenfalls auf den ersten Blick eine Überraschung, vor allem deshalb, weil die Spielfiguren Symbolsteine sind,
Shatranj: Eine Schachvariante vom persischen Golf, deren Figuren den uns bekannten wieder mehr ähneln,
Byzantine: Ein Glücksfall für alle, die schon immer einmal ein rundes Schachbrett bewundern wollten,
Mediaeval: Ein Spiel mit Symbolfiguren, 'unserem' Schach sehr ähnlich,
Courier: Von den Figuren her uns sehr bekannt, vom Spielbrett aus viel weniger...
Turkish: Ähnlich wie das Shatranj.
Decimal: Wieder ein recht seltsam anmutendes Spiel mit vielen Figuren und noch viel mehr Quadraten;
und schließlich
Los Alamos: Eine vereinfachte Variante des 'normalen' Schachspiels.

"Sie sind nicht dran!"

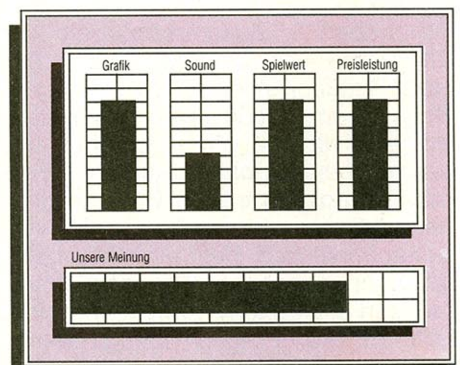
'Distant Armies' hebt sich durch die verschiedensten Extras von anderen Schachspielen ab. So kann man sich das jeweilige Spiel aus 2D- oder 3D-Perspektive ansehen, was vor allem bei den animierten Spielzügen an Reiz gewinnt, eine Sprachausgabe gibt Informationen zum gerade ab-



Bildschirmfoto: Amiga

Abb. 2: Wie wäre es heute mal mit chinesischem Schach? Eine kleine Völkerkunde ganz eigener Art wird durch 'Distant Armies' präsentiert

★



laufenden Spielgeschehen, sie ist über ein Extramenü an die jeweiligen Wunschvorstellungen, was Sprache, Lautstärke und Artikulation betrifft, anpaßbar. Zu jeder Spielfigur und jedem Spiel gibt es Hilfsseiten, die, außer den Regeln für das angewählte Spiel oder die ausgewählte Figur, noch Informationen zur Historie des angewählten Spiels bereithält. Diese sind jederzeit, auch während eines Spielablaufs abrufbar. So ist gewährleistet, daß man während des Spiels nicht plötzlich im Regen steht, sondern bei einem 'Hänger' trotzdem mit einem bißchen 'erlaubter' Hilfe auch weiterkommt. Der Spieler kann wählen, ob er mit einem gleichwertigen Gegner oder mit dem Computer spielen oder als Lerneffekt den Computer gegen sich selbst spielen lassen will. Diese letzte Option ist besonders dann interessant, wenn einem die Regeln noch nicht so geläufig sind; durch Beobachtung der Züge gewinnt man einen ersten Eindruck der unterschiedlichen Spielarten. Die Spielzüge selbst können in vielfältiger Zahl angesehen und ausgeführt werden, wobei dem Spieler eine Menge an Beeinflussungsmöglichkeiten offenbleiben. So ist es nicht nur möglich, Züge zurückzunehmen, sondern auch ganze Spiele noch einmal von vorne zu spielen, um so die Fehler besser erkennen zu können.

Ein königliches Vergnügen

'Distant Armies' scheint auf den ersten Blick nur für Schachspieler interessant zu sein, doch sollte man sich hier nicht zu sehr täuschen lassen. Auf den zweiten Blick entpuppt sich das Programm als sehr lehrreiche und dazu noch gut animierte Schachsimulation. Vor allem, wenn man etwas mehr über die Hintergründe und Entstehungsgeschichte wissen will, macht 'Distant Armies' mehr Pluspunkte als jedes Schachbuch, da die aufgezeigten Beispiele gleich auf dem Monitor zu sehen sind.

Diejenigen, denen Schach einen Punkt zu schwierig ist, die aber doch Interesse am Spiel haben, sollten sich 'Distant Armies' auch einmal genauer ansehen, da sie hier eben wegen der anschaulichen Beispiele einen erheblichen Lerneffekt erzielen können. Und selbst denen, die ein Shoot'em Up jedem Schachspiel vorziehen, kommen nicht umhin, der sauberen Grafik und guten Aufmachung des Programmes Tribut zu zollen. Die Spielstärke mag so manchem 'Schachisten' nicht groß vorkommen, sie reicht jedoch allemal, um beim Spiel gegen den Computer keine Langeweile aufkommen zu lassen. Somit kann unser Endergebnis nur lauten: eine sehr empfehlenswerte Reise in die Geschichte des Spieles der Spiele.

(jb)

SCHACH DEM SCHACH

Liebe Leser und Schachfreunde,

Schach, das Spiel der Könige ist nun schon seit langer Zeit bekannt. Trotzdem hat es bis heute nichts von seinem Reiz und seiner Vielfalt eingebüßt. Hat man sich erst einmal in eine Partie vertieft, vergeht die Zeit wie im Fluge. Aber Schach ist nicht nur Training für das logische Denken, ein fein gearbeitetes Schachspiel erfreut auch das Auge.

Wir haben in Zusammenarbeit mit der Firma Casablanca, die mit Distant Armies, einer sehr vielseitigen Schachcompilation, von sich reden machte, für Sie einen Wettbewerb ausgearbeitet. Sollten Sie das Glück haben und den ersten Preis gewinnen, können Sie schon bald ein Schachspiel aus Holz und Elfenbein Ihr eigen nennen. Um zu gewinnen, müssen Sie lediglich zwei der nun folgenden drei Fragen richtig beantworten.

Die Fragen

1. Wie viele verschiedene Figuren hat ein Schachspiel?
2. Was versteht man beim Schachspiel unter dem Zug " en passent"?
3. Wie viele verschiedene Schachvarianten bietet das Programm "Distant Armies"?

Die Regeln

1. Um zu gewinnen, müssen Sie zwei der drei Fragen richtig beantworten.
2. Wenn Sie die Lösung gefunden haben, schreiben Sie sie auf eine Postkarte und schicken diese an den

DMV-Verlag
Postfach 250
Redaktion JOYSTICK
Stichwort: Schach
3440 Eschwege

3. Einsendeschluß ist der **07.07.89**
4. Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme leider ausgeschlossen.
5. Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung teil, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Preise:

1. Preis: Ein Schachspiel aus Holz und Elfenbein

2. bis 5. Preis: Je ein Programm Distant Armies

So, und nun viel Spaß bei der Beantwortung der Fragen.

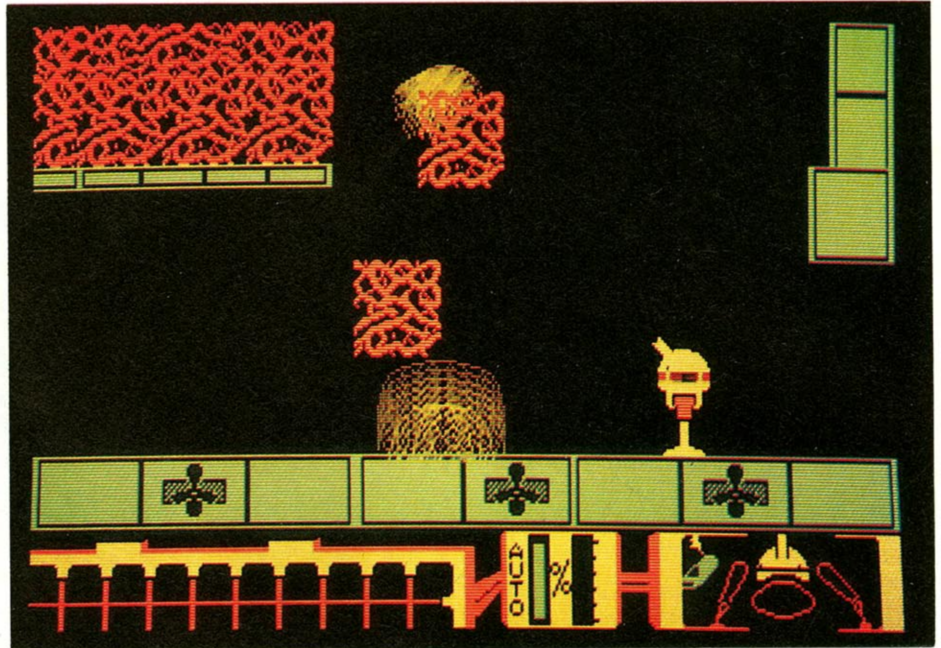
Arac ★

Hersteller: Prism Leisure
Systeme: MS-DOS
Testversion: MS-DOS
Preis: DM 19,95

Rock Hopper, Stinger & Co.

Wieder einmal ist ein grundsätzliches Problem der technischen Entwicklung Ausgangspunkt für ein Spielprogramm. Innerhalb einer Zitadell sind drei chemische Reaktoren völlig außer Kontrolle geraten. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann es zu dem gefürchteten Meltdown kommen wird. So ein Unfall ist aber mit ungeheuren Gefahren für alle in der Nähe ansässigen Lebensformen verbunden.

Arac, der Held unseres Arcadenadventures, ist ein kleiner Droide, der die Situation retten soll. Im umliegenden Electronic Dschungel muß der kleine Droide mit Hilfe seines Netzes zunächst einige Lebewesen einfangen, deren Fähigkeiten er sich zunutze machen kann. Jedes gefangene Lebewesen stellt dem Droiden einmal seine Fähigkeiten zur Verfügung, im Tausch gegen die eigene Freiheit. Der Droide hat nun einen kleinen Käfig bei sich, indem die gefangenen Lebewesen sozusagen gespeichert werden können. Je acht der insgesamt fünf verschiedenen Tierchen können maximal aufgenommen werden. Verliert der Droide jedoch Energie, werden einige der Tiere wieder entweichen.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Wir blasen zur Netzjagd

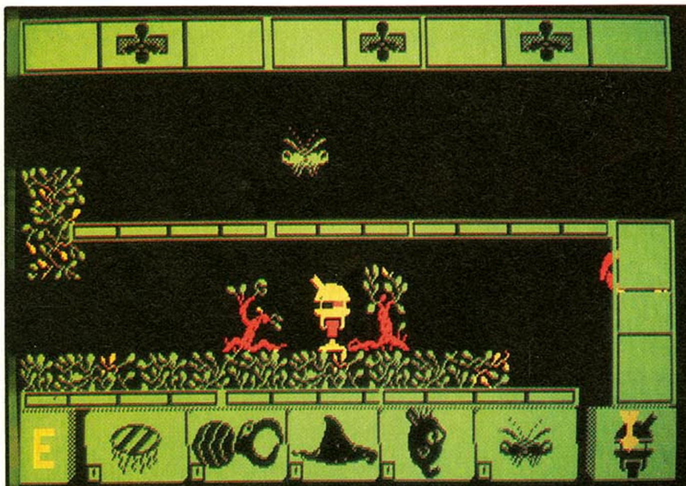
Nach dem Erscheinen des Titelscreens sind zunächst einige Einstellungen zu tätigen. So existieren zwei Versionen dieses Spieles auf der Diskette, die sich in der zur Verfügung stehenden Zeit und im Anfangsequipment unterscheiden. Hat man in der ersten Version zirka 30 Minuten Zeit, um den Reaktor zu finden und abzuschalten, stehen in der zweiten Version noch 20 Minuten zur Debatte. Allerdings ist Arac in der zweiten Version von Anfang an in der Lage, sich in einen Spiderbot umzuwandeln. Zum Vergleich: In der ersten Option müssen drei Items gefunden werden, um die Transformation zu ermöglichen.

Auch die Helfer verdienen eine genauere Betrachtung. Der Rock Hopper wird benötigt, um die Fist zu öffnen, die irgendwo im Szenario zu finden ist. Die Flunder dagegen ist in der Lage, einen Antiortungsschutz aufzubauen, mit dessen Hilfe man die Zitadelle betreten kann. Der Stinger, der in etwa wie ein Mosquito aussieht, verleiht enorme Sprungkraft. Der Big Borer schließlich ist in der Lage, sich durch solide Wände hindurchzufressen. Zusammengenommen ein Equipment, mit dem man schon einiges erreichen kann.

Ein gelungener Mix

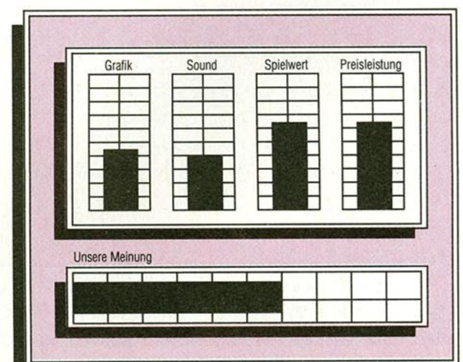
Ein interessantes Arcadenadventure mit einem gewissen Touch Strategie, das Prism Leisure hier vorgestellt hat. Die Grafik konnte uns zwar nicht so sehr begeistern, dafür ist das Spielprinzip griffig und leicht zu erlernen. Hat man erst einmal die Reihenfolge heraus, mit der man die Helfer einfangen sollte, kann man sich der Reaktorproblematik stellen. Immerhin zirka 100 Räume können auf der Suche nach brauchbaren Helfern durchstreift werden, hier ist schon einiges an Geschick erforderlich, wenn man durch Berührung der Tierchen nicht allzuviel Energie verlieren will. Der Score wird übrigens in der Statuszeile in einem Prozentschema angezeigt, so daß man jederzeit informiert ist, wie viele Teilbereiche des Spieles bereits gemeistert wurden.

(mm)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Ein Droide mit organischen Helfern stellt durchaus eine neue Idee dar. Wird es Ihnen gelingen, mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Mitteln die drohende Reaktorkatastrophe zu verhindern?



Zork Zero

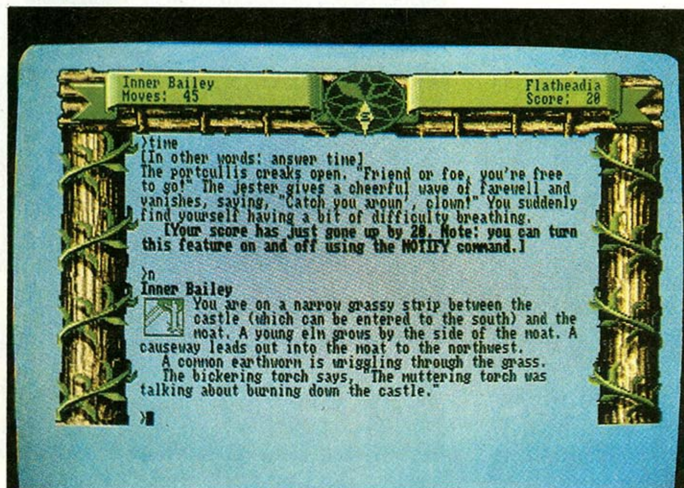
Hersteller: Infocom
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Testversion: Amiga
Preis: DM 84,95

Ein neuer Anfang

Zork I + II + III war und ist wohl der größte Klassiker, den es im Adventure-Bereich gibt. Nachdem nun der direkte Nachfolger Beyond Zork nicht gerade der Erfolg wurde, den man sich erhofft hatte, kommt die Zork-Legende zurück. Und in einer Version, bei der die Zork-Fans ins Träumen geraten werden. Wir befinden uns noch vor dem eigentlichen GUE (für nicht Zorker: Great Underground Empire). Während der König gerade mit seinen zirka 3000 Gästen beim Essen zusammensitzt, diskutiert man darüber, wie man am besten das Geld für einen neuen Kontinent zusammenbekommen kann. In diesem Augenblick dringt der gefürchtete Zauberer Megaboz ins Schloß und spricht seinen schlimmsten Zauberspruch aus. Dies ist auch der Grund, warum der König und alle seine Gäste, außer denen, die sich rechtzeitig unter einem Tisch versteckt haben, sterben. Nun liegt es an Ihnen, geneigter Leser, das gerade aufblühende GUE vor dem Untergang zu retten.

Zmemqb Intbl Foo!

So präsentiert sich Zork Zero dann als Text/Grafik-Adventure der Sonderklasse. Das Abenteuer beginnt noch während des Festessens im Schloß, und man kann das Ende des Herrschers mit eigenen Augen erleben. Nachdem dieser Epilog abgelaufen ist, setzt sich das Spiel 94 Jahre später fort, und man kann seinen Rettungsversuch beginnen. Das Adventure ist, wie bei Infocom üblich, mit Rätseln nur so gespickt. Auch sollte man nicht vergessen, eine gehörige Portion Um-die-Ecke-Logik mitzubringen, da man hier sonst überhaupt keine Chance hat. Knackpunkt ist wohl das Rebus, das man in der Gallery findet. Doch bevor man die Möglichkeit hat, es zu entschlüsseln, muß es erst einmal komplett sichtbar gemacht werden. Hin und wieder wird man dann sicherlich auch Bekanntschaft mit Jester, dem Narren, machen. Dieser wird einem ein paar kleine Rätsel stellen, für deren Lösung man von ihm Infos bekommt, die man später im Spiel sicherlich brauchen wird.



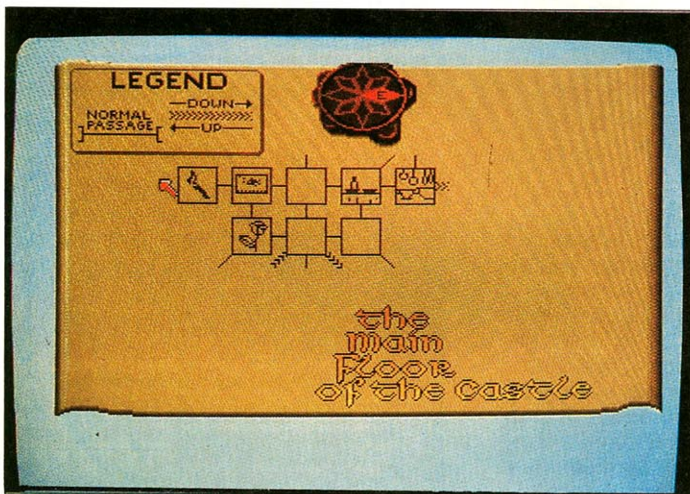
Bildschirmfoto: Amiga

So präsentiert sich Zork Zero dem Spieler, allerdings hat es grafisch noch mehr zu bieten als nur die beiden Säulen

Fazit

Wer zu den Leuten gehört, die einfach, ohne einen Blick auf die Packung oder das Handbuch zu werfen, das Spiel laden, wird sicherlich überrascht aus der Wäsche gucken. Denn anders, als man es bisher gewohnt war, präsentiert sich Zork Zero als Infocom Adventure, das nicht mit guten Grafiken geizt. Insgesamt gesehen hat Infocom sehr viel getan. Neben den Grafiken gibt es jetzt auch die Funktion On-Screen-Mapping, in der der Computer das Kartenzeichnen übernimmt. Eine weitere neue Funktion sind die Online-Hints, in der man sich bei Problemen vom Computer helfen lassen kann. Spielerisch fühlt man sich wieder in die guten alten Infocom-Zeiten zurückversetzt. Steve Meretzky, der auch schon für Leather Goddess und andere Programme verantwortlich zeichnet, hat hier ganze Arbeit geleistet. Die Texte sind vom feinsten, und auch die Grafiken konnten gefallen. Zork Zero ist ein Spiel, das sicherlich nicht zu den leichteren Infocoms zu zählen ist. Auch der eingefleischte Infocom-Freak wird sich hier hin und wieder die Zähne ausbeißen. Zork Zero ist ein absolutes Muß für jeden Adventure-Fan.

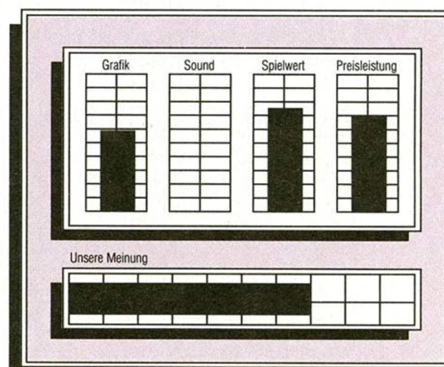
(rg)



Bildschirmfoto: Amiga

Das On-Screen-Mapping, eine neue Funktion von Zork Zero, die einem das mühselige Kartenzeichnen abnimmt

★



Skateball ST

Hersteller: Ubi-Soft
System: Atari ST, Amiga, C-64
Testversion: Atari ST
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Bildschirmfoto: Atari ST

Männer aus Stahl...

...könnte man bei diesem Spiel sicher gut gebrauchen. Denn wer sich auf das Spielfeld wagt, sollte sein Leben geordnet und sein Testament unterschrieben haben. Dabei ist das Spielprinzip recht einfach. Es geht lediglich darum, den Spielball ins gegnerische Tor zu manövrieren. Das hört sich relativ einfach an, wären da nur nicht die ungehobelten Flegel der gegnerischen Mannschaft und das immens gefährliche Spielfeld. Minen, Bomben und Fallen garnieren die Eisfläche, die ihren Ursprung wohl im Eishockey hatte. Nur auf die Schläger hat man verzichtet, es gibt ja auch ohne diese genügend Möglichkeiten, die Spielgegner zur völligen Zufriedenheit zu vaporisieren. So gesehen gibt es zwei erfolgversprechende Methoden, um das Spiel für sich zu entscheiden. Die erste Möglichkeit besteht darin, mehr Tore zu erzielen als der Gegner. Wem dies zu hausbacken ist, kann auch einen anderen Weg gehen. Schaltet man alle Spieler der Gegenmannschaft aus, steht dem frohen Torreigen kein Hindernis, sprich Torwart, mehr im Wege...

Offene Feldschlacht

ist also angesagt, kaum nachdem das Spiel eröffnet wurde. Gesteuert werden die Spielfiguren mittels des Joysticks, was ein relativ exaktes Handling ermöglicht. Eine Statuszeile am unteren Bildrand zeigt noch einmal die Mannschaftsmitglieder, wobei sich anhand der grafischen Darstellung die Dahingeschiedenen deutlich von den (noch) lebenden Crewmitgliedern abheben. Verschiedene Hindernisse sind in jeder Partie auf dem Weg zum gegnerischen Tor elegant zu umlaufen, wenn man vermeidbarem Personalschwund vorbeugen will. Nun stellt sich ein weiteres Problem, das den Siegeslauf jäh beenden kann. Die gegnerische Mannschaft, insbesondere wenn sie vom Computer gesteuert wird, fällt durch rüdes Verhalten unangenehm auf. Da kann es schon einmal passieren, daß ein gegnerischer Spieler Sie in eine Falle oder auf eine Mine drängt. Die Folgen können Sie sicher gut ausmalen. Besonderes Augenmerk verdient die Steuerung, deren vollen Umfang man erst einmal erfassen muß. So ist eine Situation denkbar, in der ein gegnerischer Feldspieler zusammen mit dem Ball auf Ihr Tor zuläuft. Solange Sie sich im Mittelfeld befinden, ist einer Ihrer Feldspieler aktiv. Befindet sich der Gegner jedoch vor Ihrem Tor, wird der Torwart aktiv und kann vielleicht noch den Ball halten.

Eine Materialschlacht

An und für sich müßte man pro Mannschaft mindestens vier Dutzend Feldspieler einplanen. Die Verlustrate ist hoch, und die Todesarten ebenso vielgestaltig, wie die zahlreichen Fallen und Hindernisse. Von der grafischen Seite ist Skateball recht gut gelungen. Das Spielfeld scrollt sehr soft, so daß der Ball und die Spieler um Ihn herum immer in der Mitte zu sehen sind. Trotzdem ist schon ein gerüttelt Maß an Geschick vonnöten, um hier größere Erfolge zu erzielen. Hat man sich allerdings erst einmal eingespielt, kann Skateball den Spieler lange Zeit an den Bildschirm fesseln.

(mm)

Bildschirmfoto: Atari ST

Skateball dürfte eine der gefährlichsten Sportarten der Welt sein – denn wo findet man sonst ein Spielfeld für einen Mannschaftssport, das von Minen nur so wimmelt?

Grafik
Sound
Spielwert
Preisleistung
Unsere Meinung

SILPHEED

Hersteller: Sierra
Systeme: MS-DOS, Atari ST, Amiga, Apple IIGS
Testversion: MS-DOS
Preis: DM 99,95



Bildschirmfoto MS-DOS

Über die Mission, die ihn als Silpheed-Pilot erwartet, wird der Spieler von einem abenteuerlich anzuschauenden Techno-Gesicht instruiert

Die galaktische Armada

In ferner Zukunft wird die Galaxie größtenteils besiedelt sein. Ein dichtes Gewebe aus interstellaren Verkehrswegen wird die Leere des Universums durchziehen und die bewohnten Welten miteinander verbinden. Alles ist in bester Ordnung, bis der Gesetzlose Xacalite mit seiner Armada die Galaxie überrennt. Nachdem es der rüden Bande von marodierenden Raumpiraten gelungen ist, einige Welten zu erobern und unter ihre Knute zu zwingen, wird der galaktische Zentralrat mit der Suche nach einer Lösung betraut. Die Aufgabe wird an den Supercomputer Yggdassil weitergegeben. Dieser Computer ist der Meinung, daß ein einzelnes Raumschiff der Silpheed-Klasse wohl die besten Chancen hätte, mit Xacalites Armada fertigzuwerden.

Viel Feind, viel Ehr

Fast eineinhalb Jahre mußten PC-Besitzer warten, bis aus der Ankündigung von Silpheed ein richtiges Spiel geworden war. Die Grafik der getesteten MS-DOS-Version braucht sich nicht zu verstecken. Detailfreudig und bunt bietet das Spiel nicht nur viel fürs Auge, es wurde auch daran gedacht, möglichst viele unterschiedliche Grafikkarten zu unterstützen. Die Palette reicht von CGA, EGA, MCGA bis VGA, eine Installation auf Festplatte ist möglich, da Silpheed sich durch eine Passwortabfrage vor unrechtmäßigen Benutzern schützt.

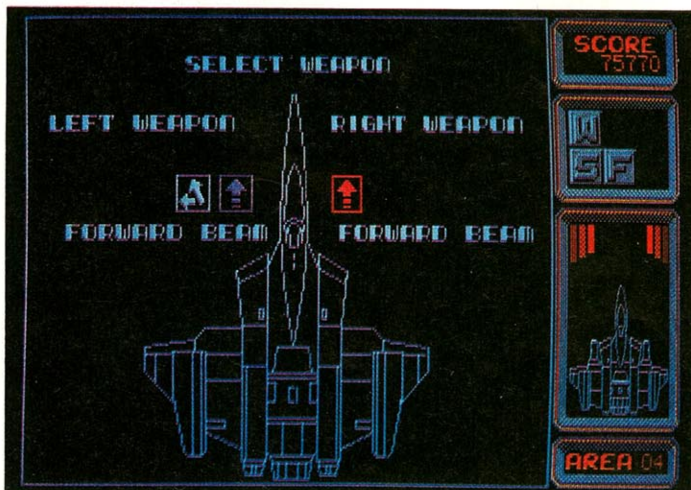
Auf den ersten Blick stellt sich Silpheed als simples Shoot'em Up dar. Der Spieler blickt in die Weite des Weltraums, aus dessen Tiefen immer neue Formationen von schießwütigen Raumschiffen erscheinen. Diese Raumschiffe sind zunächst winzig klein, wachsen beim raschen Näherkommen allerdings schnell zu respektabler Größe an. Zunächst ist der Silpheed Fighter nur mit zwei Kanonen ausgestattet, die jedoch in höheren Leveln gegen wirkungsvollere Waffen ausgetauscht werden können. Neben dieser Extrawaffenoption kann der Spieler seinem Silpheed Fighter auch eine verbesserte Panzerung verschaffen, z.B. einen Gürtel aus kleinen Asteroiden, die das Raumschiff stetig umkreisen und zu nahe kommende Gegner zerschmettern. Durch 20 verschiedene Zonen, im tiefen Weltraum, über Planetenoberflächen, durch riesige Raumschiffe hindurch und an Raumfestungen vorbei muß sich der Spieler kämpfen, bis es zur letzten Auseinandersetzung mit dem großen Oberfiesling kommt.

PC – Action Pur



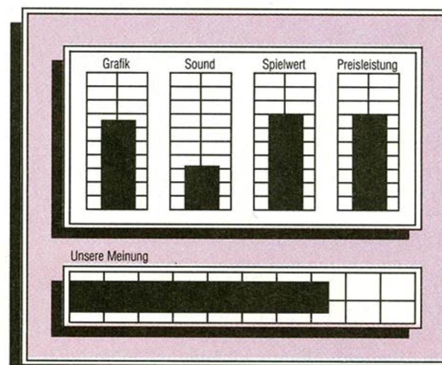
Sierra hat Silpheed zwar auch für Atari ST, Amiga und Apple II angekündigt, zum Testen lag uns jedoch nur die MS-DOS-Version vor, und die hat es in sich. Selten war auf unseren PC-Monitoren so viel Action zu sehen. Weder über die Grafik noch über die Geschwindigkeit des Spiels kann man meckern. Das Spielgeschehen selbst präsentiert sich als Ballerspiel mit allen Schikanen. Da es derlei Programme für PCs nicht allzu oft gibt, hat Sierra mit Silpheed auf MS-DOS-Computern einen neuen Standard gesetzt.

(hs)



Bildschirmfoto MS-DOS

Selten gab es auf PC-Bildschirmen so viel rasante Action zu sehen. Von Extrawaffen bis zu Riesenaliens findet man alles, was ein gutes Actionspiel ausmacht



Wettbewerb

Wir wollen es wissen!

Um genau zu sein: Wir möchten gerne wissen, wie Ihnen JOYSTICK gefällt und was wir tun können, um dieses Magazin in Zukunft noch interessanter zu gestalten. Um Ihre geschätzte Mitarbeit auch für Sie attraktiv zu gestalten, haben wir zusammen mit einigen Softwarefirmen ein attraktives Sortiment von "Danke schön"-Preisen für Sie zusammengestellt, die wir unter allen Einsendern dieser Leserbefragung verlosen werden. Das Sortiment reicht von einem kompletten Sega-Master-System bis zu vielen Softwarepreisen. Vergessen Sie also nicht, auf Ihrem Fragebogen auch das von Ihnen zum Spielen benutzte System anzugeben.
Bitte senden Sie Ihren Fragebogen an die

Redaktion JOYSTICK, DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege

Der Einsendeschluß für all jene, die an der Verlosung teilnehmen möchten, ist der *07.07.89.*

1. Welchen Computer oder welches Telespiel besitzen Sie?
   - ☐ Commodore 64 / 128
   - ☐ Amstrad CPC
   - ☐ Atari ST
   - ☐ Amiga
   - ☐ PC oder kompatiblen Computer
   - ☐ Nintendo
   - ☐ Sega Master System
   - ☐ Sega Mega Drive
   - ☐ PC-Engine
   - ☐ Atari VCS
   - ☐ Sonstiges

   01

2. Welche Themen interessieren Sie neben dem Computer bzw. Telespiel am meisten?
   - ☐ Kino, Video
   - ☐ Musik
   - ☐ Comics
   - ☐ Bücher
   - ☐ Brettspiele
   - ☐ Sonstiges

   02

3. Über welche der in der vorhergehenden Frage genannten Medien sollte Ihrer Meinung nach in JOYSTICK zusätzlich berichtet werden?

   ____
   ____
   ____
   ____

   03

4. Welche Unterhaltungselektronik-Geräte besitzen Sie bzw. gedenken Sie in nächster Zukunft anzuschaffen?
   - ☐ CD Player
   - ☐ Walkman
   - ☐ Videorecorder
   - ☐ Sonstige

   04

5. Welche Spielgenres interessieren Sie persönlich am meisten?
   - ☐ Adventures
   - ☐ Actionspiele
   - ☐ Rollenspiele
   - ☐ Wirtschaftssimulationen
   - ☐ Sportspiele
   - ☐ Strategiespiele
   - ☐ Plattformspiele

   05

6. Wie gefällt Ihnen das Layout und die Gestaltung von JOYSTICK?
   - ☐ Gut
   - ☐ Weniger gut
   - ☐ Gar nicht

   06

7. Wie gefällt Ihnen die Heftaufteilung von JOYSTICK?
   - ☐ Zu übersichtlich
   - ☐ Zu durcheinander
   - ☐ Genau richtig

   07

8. Welche Rubriken sollten Ihrer Meinung nach erweitert bzw. gekürzt werden?

	erweitert	gekürzt
Software Reviews	☐	☐
Cartridge Reviews	☐	☐
Helpline	☐	☐
Public Domain	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐
Berichte	☐	☐
Wettbewerbe	☐	☐
Konverter	☐	☐
Multimedia	☐	☐
Pinnwand	☐	☐
Sonstiges	☐	☐

   08

9. Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von JOYSTICK?

   ____

   09

10. Wie wurden Sie auf JOYSTICK aufmerksam?
    - ☐ durch den Zeitschriftenhandel
    - ☐ Tip von Freunden
    - ☐ durch Werbung in anderen DMV-Zeitschriften
    - ☐ Sonstiges

    010

11. Welche Zeitschriften lesen Sie neben der JOYSTICK?
    - ☐ ASM
    - ☐ Happy Computer/Power Play
    - ☐ Smash
    - ☐ DOS
    - ☐ Chip
    - ☐ Amiga
    - ☐ ST-Magazin
    - ☐ Sonstige

    011

12. Stellen Reviews in JOYSTICK für Sie eine Entscheidungshilfe beim Softwarekauf dar?
    - ☐ Ja
    - ☐ Manchmal
    - ☐ Nein

    012

13. Bemerkungen:

    ____
    ____
    ____
    ____
    ____

    013

14. Fragen zu Ihrer Person:

    Geschlecht: ☐ Männlich ☐ Weiblich

    Alter: ______________________

    Name: ______________________

    Vorname: ______________________

    Straße: ______________________

    PLZ, Ort: ______________________

    Tel.: ______________________

    014

Wir versichern, daß die hier gemachten Angaben lediglich zu internen Verwaltungszwecken elektronisch gespeichert werden.

Stephen King ist Bachmann – Schwarzenegger ist Running Man

SCHWARZENEGGER

GRANDSLAM

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Im Jahre 2019 wird eine Fernsehshow zum großen Renner der Unterhaltungsbranche: gespielt wird ein sehr makabres Spiel. Es geht um Leben und Tod. Bisher stand der Sieger meist schon vorher fest... Menschenjagd von Richard Bachmann – erschienen im Heyne-Verlag – ist die Grundlage des Films „Running Man". Constantin Video brachte den gleichnamigen Videofilm heraus. Jetzt kämpft Schwarzenegger auch für Grandslam auf heimischen Computern. Erhältlich für C 64, Amstrad, Atari ST, Amiga und PC-kompatible.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________

Straße: ______________

PLZ: ______ Ort: ______

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

JOY 7/89

Ariola Soft



Das Programm

Bio Challenge

Hersteller: Delphine Software
Systeme: Amiga, Atari ST
Testversion: Amiga
Preis: DM 79,95



Bildschirmfoto: Amiga

Sind die menschlichen Roboter so gut gelungen, wie die Ingenieure geplant haben? Das Ergebnis der Bio Challange wird darüber Aufschluß geben

Androiden wie wir

Im Verlauf der Jahrhunderte haben Wissenschaftler festgestellt, daß das Erbgut der Menschen, die Gene, Veränderungen unterworfen ist. Studien zeigen, daß die Gene schwächer und schwächer werden, was bedeutet, daß die menschliche Rasse in absehbarer Zeit nicht mehr den Belastungen der Umwelt gewachsen sein wird. Um einen Ausweg aus dieser Situation zu finden, schlugen die Wissenschaftler einen ganz eigenen Weg ein: Sie versuchten, menschliche Gehirne mit Robotern so zu verbinden, daß einerseits der hochentwickelte Geist erhalten bleibt, andererseits aber die Leistungsfähigkeit des Körpers erhöht werden konnte. Zu diesem Zweck wurden Roboter entwickelt, die über entsprechende Anschlüsse verfügen, die das menschliche Gehirn befähigen, den metallischen Körper wie den eigenen zu benutzen. Nun ist jede Neuentwicklung bekanntermaßen mit sogenannten Kinderkrankheiten behaftet. Um festzustellen, wie gut oder schlecht die Neuentwicklung letztendlich gelungen ist, müssen alle Androiden zur Bio Challenge antreten.

Auf der Suche nach der Maske

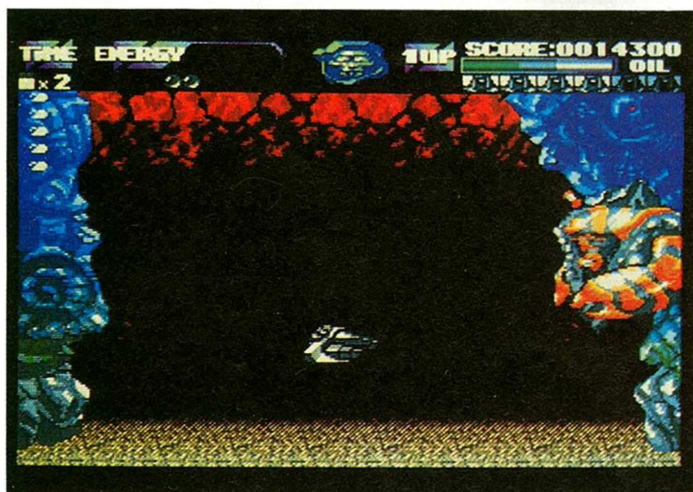
Es gibt wohl kaum einen besseren Praxistest, um die Fähigkeiten der Androiden festzustellen. Überleben ist natürlich der erste Gesichtspunkt, von dem Sie sich leiten lassen sollten. Daneben müssen Sie noch fünf Einzelteile finden, die zusammengesetzt eine Maske ergeben. Nur mit Hilfe der Maske ist es möglich, bis zum Oberbösewicht vorzudringen. Hört sich recht einfach an, stellt sich in der Praxis allerdings etwas schwieriger dar. Unser Held wird nämlich ständig von kleineren Flugobjekten sowie einigen größeren Monstern bedrängt, derer es sich auf recht ungewöhnliche Weise erwehren kann. Der metallische Körper kann durch Druck auf den Feuerknopf in eine schnelle Rotation versetzt werden, mit dem die kleinen Flugobjekte ausgeschaltet werden können. Die größeren Monster werden durch gezieltes Springen neben den im Bild befindlichen Plattformen beseitigt, da diese die Monster bei Berührung erschlagen. Die so gemeuchelten Monster hinterlassen dann entweder ein Maskenteil oder einen Ölkanister, mit dem die Energie aufgefrischt werden kann. Das ganze Abenteuer findet in einem horizontal scrollenden Szenario statt, durch Sprung in gelegentlich auftauchende Würfel kann eine andere Szenerie betreten werden. Gelegentlich hinterlassen die Monster auch einige Ausrüstungsgegenstände, die beim anschließenden Kampf mit dem Oberbösewicht des entsprechenden Levels dringend benötigt werden.

Jump and Run einmal anders

Hat man sich erst einmal mit der etwas eigenwilligen Steuerung vertraut gemacht, kann das systematische Einsammeln der Maskenteile beginnen. Besonders gut gefallen haben uns die grafische Aufmachung, die besonders durch die Transformationsszenen im Intro besticht, und der Sound, der wirklich toll gelungen ist. Von der Spielmechanik her in das Genre der Jump-and-Runspiele einzuordnen, gestaltet sich das Spielgeschehen durch die vielen Actionelemente vielseitig und motivierend. Fans dieses Genres finden hier eine Bereicherung ihrer Softwaresammlung. Allerdings ist schon ein gerüttelt Maß an Übung vonnöten, um das erste Level erfolgreich abzuschließen.

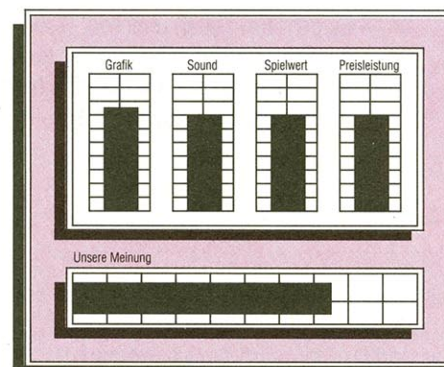
(mm)

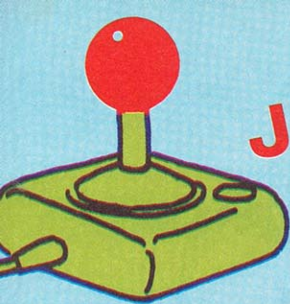




Bildschirmfoto: Amiga

Der Oberbösewicht ist nicht leicht zu besiegen - die besten Chancen sind gegeben, wenn man möglichst viele der Ausrüstungsteile ergattern konnte





Joysticks von den Fachleuten



Competition Pro Der Dauerbrenner. Robuster Stick mit Microschaltern.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5119



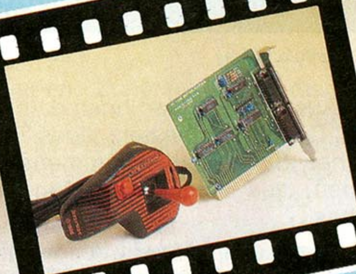
Competition Pro Extra Transparentes Gehäuse, Microschalter, einstellbare Dauerfeuer und Slow-Motion-Option.
DM 49,–*
Best.-Nr.: 5122



The Cruiser+ Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft, Saugnäpfe und Dauerfeuer.
DM 44,–*
Best.-Nr.: 5116



Game Controller Pack Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
DM 169,-*
Best.-Nr.: 5123



Speed King Konix recht geformter Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
DM 99,–*
Best.-Nr.: 5124



Starfighter Robuster Joystick, in kompakter Bauweise gehalten. Sehr widerstandsfähig.
DM 38,–*
Best.-Nr.: 5113



Multi Function Joystick DeLuxe Modell mit integrierten Paddles, Dauerfeuer, Microschaltern und Saugnäpfen.
DM 59,–*
Best.-Nr.: 5118



IconTroller Der kompakte Ministick zur schnellen und dauerhaften Montage an der Tastatur.
DM 58,–*
Best.-Nr.: 5114



Phasor One Ein Joystick mit Pistolengriff, Microschaltern und extra langem Anschlußkabel!
DM 48,–*
Best.-Nr.: 5111





Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5112



Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5117



The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.
DM 39,–*
Best.-Nr.: 5115

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Artikel berechnen wir für das Inland 4,– bzw. für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Mayday Squad

Hersteller: Tyne Soft
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

Überfall auf die Botschaft

Diplomaten leben gefährlich, besonders in Ländern, die man allgemein als Krisengebiete deklariert. In unserem Fall ist auch prompt eine Krise im Anrollen: Terroristen haben die Botschaft Lutonias (wo das liegt, weiß allein der Programmierer) überfallen und fast alle Botschaftsangehörigen eiskalt umgebracht. Nur die Tochter des Botschafters hat sich in irgendeinen Raum des Hauses vor den Killern versteckt und wartet nun zitternd und bebend auf Hilfe. Die Terroristengruppe ist auch schon erkannt: 'Red Legion', die 'rote Legion', ist der Name der Truppe, die auf Mord und Totschlag gedrillt ist

Und nun kommen Sie ins Spiel. Sie übernehmen die Führung über eine Dreiergrupe von Spezialagenten, den Mayday Squad. Diese sind von den Vereinten Nationen dazu eingerichtet worden, um dem internationalen Terrorismus ein Schnippchen zu schlagen und auch Paroli (nein, nicht die...) zu bieten. So weit, so gut, leider ist die Mission nicht ganz so einfach, wie sie sich anhört. Es gilt nämlich, die Tochter des Botschafters innerhalb einer gewissen Zeit zu finden, andernfalls werden die Lutonischen Streitkräfte die Botschaft in die Luft jagen, und dieses ohne Rücksicht auf (Ihre) Verluste.



Bildschirmfoto: Amiga

Abb. 1: Eines der möglichen Teams, die Sie gegen den Terrorismus in der lutonischen Botschaft einsetzen können. Allerdings sollten Sie auf das Können jedes Team-Mitgliedes achten

Kein Ausflug also, der Ihnen da bevorsteht. Doch dafür besteht jedes Team, welches Sie selbst zusammenstellen können, aus drei Spezialisten ihre Faches.

So ist der Leitoffizier ein fähiger Mann (oder Frau, für die weiblichen Fans des killenden Genres gibt es auch diese Möglichkeit zur Auswahl), der seine Leute (über Sie) sicher durch das Gebäude steuern kann, der Kommunikationsoffizier erlaubt eine Anzahl an Untersuchungsmöglichkeiten in den einzelnen Räumen, die einem im Notfall das Leben retten können, und der Feueroffizier ist der Herr über die Waffen und damit über Leben und Tod.

Nachdem man also die Eingangstür entfernt (oder geöffnet, je nach Füllmenge von Wut im Bauch) hat, beginnt die anstrengende Suche innerhalb des Gebäudes in den drei Etagen. Dabei steht einem nur eine begrenzte Menge an Munition zur Verfügung. Die Größe dieser Munitionskiste kann man allerdings am Anfang auswählen, ebenso die Schutzausrüstung der einzelnen Teammitglieder.

Fazit 

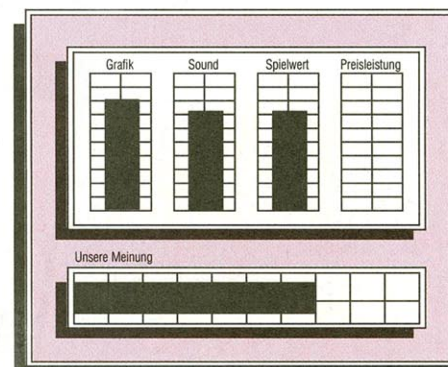
Eigentlich hat man es als Spieletester schwer, wenn man ein Spiel wie 'Mayday Squad' bewerten soll. Einerseits stößt einen das 'Ich-töte-dich-und-wer-tötet-mich'-Geschehen ab, andererseits kann man bei dem Spiel auch der Spannung erliegen, die sich gerade beim Spielgeschehen von 'Mayday Squad' einstellt. Ausgehend vom reinen Spielgeschehen, hat man ja nicht nur ein Ballerspiel vor sich, sondern ein Game, welches auch auf strategische Elemente zurückgreift. Denn wenn man ohne zu denken den Feuerknopf drückt, ist man schneller am Ende angelangt, als man denkt. Schon die Auswahl der Teammitglieder kann über Erfolg oder Mißerfolg der Mission entscheiden. Daß man nur mit Geschick die Tochter entdeckt und dafür auch sein Gehirn einschalten muß, zeigt auf, daß man es hier nicht nur mit stupiden Erschießungsszenen zu tun hat. Die Grafik und der Sound tun ein übriges dazu, sich dieses Spiel einmal genauer anzusehen.

(jb)



Bildschirmfoto: Amiga

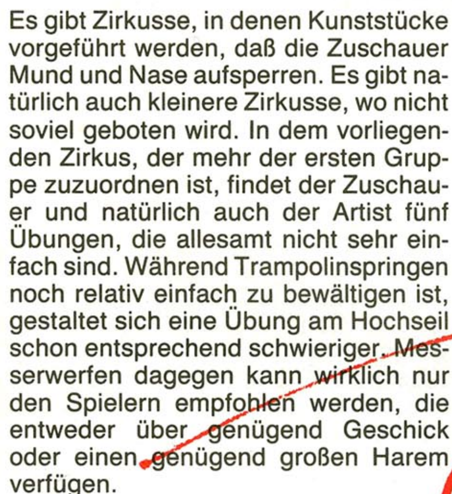
Abb. 2: Viele Türen gibt es im Botschaftsgebäude, und hinter einigen verbergen sich ein paar schlimme Burschen, die Ihnen sofort ans Leder wollen





Circus Attractions

Hersteller: Golden Goblins
Systeme: C-64
Testversion: C-64
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest



Salto mortale ★

Es gibt Zirkusse, in denen Kunststücke vorgeführt werden, daß die Zuschauer Mund und Nase aufsperren. Es gibt natürlich auch kleinere Zirkusse, wo nicht soviel geboten wird. In dem vorliegenden Zirkus, der mehr der ersten Gruppe zuzuordnen ist, findet der Zuschauer und natürlich auch der Artist fünf Übungen, die allesamt nicht sehr einfach sind. Während Trampolinspringen noch relativ einfach zu bewältigen ist, gestaltet sich eine Übung am Hochseil schon entsprechend schwieriger. Messerwerfen dagegen kann wirklich nur den Spielern empfohlen werden, die entweder über genügend Geschick oder einen genügend großen Harem verfügen.

Mit Circus Games ist nun auch eine der letzten Domänen des Live-Sports dem Computer zum Opfer gefallen. Es gibt jetzt wohl kaum eine noch so exotische Sportart, die noch nicht den Weg in den Floppyschacht gefunden hat.

Oops!!

Wahrscheinlich wird Ihnen nicht jede Übung auf Anhieb gelingen, wenn Sie nicht gerade im Zirkus Ihre Brötchen verdienen. Zunächst sollte man sich sachkundig machen. Merke: Ragt nur noch der Körper des Artisten aus dem Boden und befindet sich der Kopf zirka 35 cm tief im Sägemehl, muß an der Übung noch gefeilt werden. Jedoch ist nicht nur die eigentliche Geschicklichkeit gefragt. So kann es durchaus vorkommen, daß Ihre Assistentin beim Messerwerfen Ihnen "versehentlich" eine Stange Dynamit zureicht, was sich ungünstig auf die junge Artistin auswirkt, die sich als Ziel zur Verfügung gestellt hat.

Doch der Reihe nach. Haben Sie genügend geübt, kann der erste Durchlauf beginnen. Trampolinspringen, Hochseilartistik, Jonglieren, Messerwerfen und die Wippe stehen auf dem Plakat des Zirkus. In jeder dieser Disziplinen können Sie Ihr Können nun beweisen.

Beim Trampolinspringen wird einerseits eine gute Sprunghöhe und andererseits eine artistisch ausgefeilte Sprungfigur verlangt. Der eigenen Fantasie beim Zusammenstellen der Übung sind kaum Grenzen gesetzt, lediglich das Trampolin hat eine Begrenzung, deren Überschreitung mit einer Runde Kopf in den Sand geahndet wird. Im Verlauf der Hochseilnummer sollten Sie einige Überschläge zustande bringen und einige der Bonusgegenstände einsammeln. Jonglieren erklärt sich eigentlich von allein, beim Messerwerfen stellen die Dynamitstangen die größte Gefahr dar. Bei der Wippennummer sollten Sie darauf achten, immer auf einem freien Platz zu landen, da dies sonst zur Beendigung der Übung führt.

Bildschirmfoto: C-64

Panic et Circenses!

Selten haben wir uns bei der Umsetzung von Sportarten so amüsiert, wie bei Circus Attractions. Die gut gelungene Grafik erfreut das Auge, die zahlreichen "Unfälle" im höchsten Maße das Gemüt des Spielers. Hier wurde wirklich ein Programm mit Pep zusammengestellt. Die Steuerung ist leidlich präzise und sorgt dafür, daß man auch mit etwas Übung den Score noch erheblich aufbessern kann. Circus Attractions sollten Sie sich keinesfalls entgehen lassen.

(mm)

Geschick und Können sind gefragt, wenn Sie im Circus Applaus ernten wollen. Sollten Sie dieses Geschick noch nicht besitzen, haben Sie zumindest die Lacher auf Ihrer Seite

Bildschirmfoto: C-64

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung

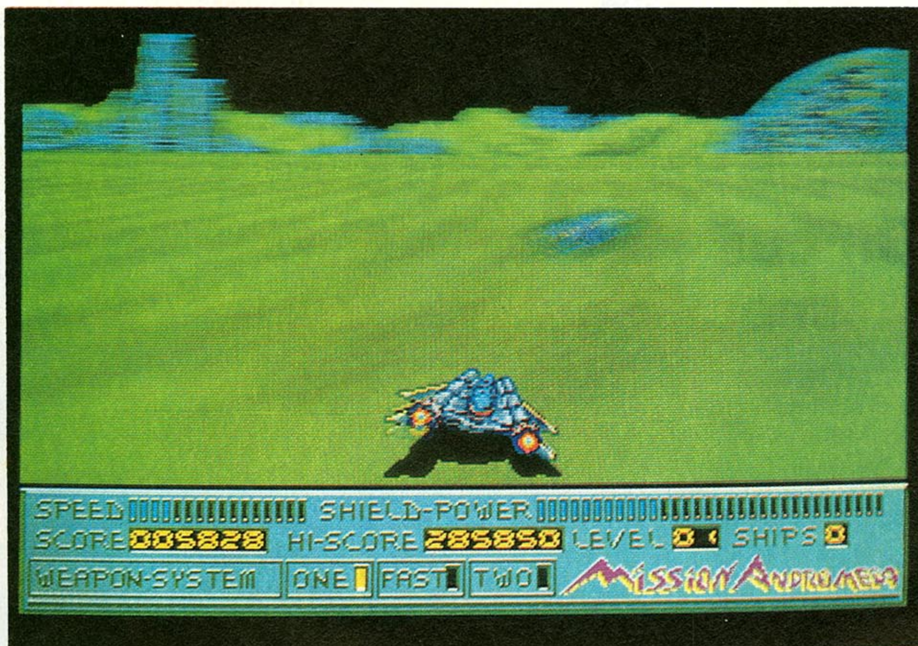
Mission Andromeda

Hersteller: Demonware
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: DM 59,95



Eine teuflisch gute Ballerei

Wieder einmal ist die Menschheit aufgebrochen, um neue Lebensräume zu erschließen. Nachdem die Sonnen in unserer Galaxie ausgebrannt waren, machten sich die Überlebenden auf den Weg, um neue Lebensräume zu erschließen. Im Andromeda-System ist ein Planet entdeckt worden, auf dem eine menschliche Ansiedlung möglich wäre. Wenn es da nicht ein Problem gäbe: Die endlosen, unbesiedelten Weiten des Weltraumes existieren leider nur in der Zeitebene des Raumschiffes Enterprise, in unserer (Spiel)-Realität gestaltet sich die Sache schon ein wenig anders. Um nach Andromeda zu gelangen, muß der Spieler insgesamt 16 Level durchstehen, die allesamt recht anspruchsvoll sind. Und von der berüchtigten Leere des Weltraumes kann keine Rede sein. Zahlreiche Wellen von Angreifern versuchen, sie an der Ausführung Ihres Planes zu hindern.
Verschiedene Perspektiven in den einzelnen Levels sorgen dabei für ein abwechslungsreiches Spiel. Für die insgesamt 16 Levels stehen dem Spieler insgesamt vier Leben zur Verfügung, allerdings können bei entsprechender Geschicklichkeit noch weitere Bonusschiffe dazugewonnen werden.



Bildschirmfoto: Amiga

Der Wächter

Hat man die erste Welle von Angreifern beseitigt, stoppt das kleine Raumschiff, und der Spieler kann sich in Ruhe mit dem Wächter des ersten Level auseinandersetzen. Allerdings ist dieser Gegner nicht zu unterschätzen. In Form eines Tellerraumschiffes gestaltet, benötigt dieser Gegner eine recht hohe Anzahl an Treffern, bis er den Weg freigibt.

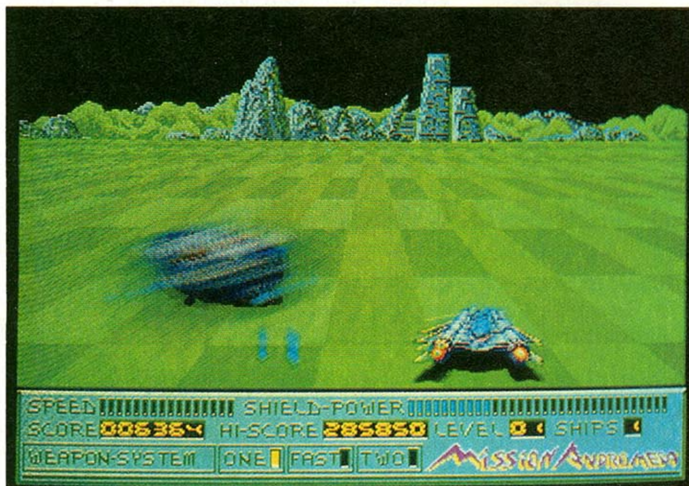
Während das erste Level noch auf der Planetenoberfläche angesiedelt war, führen Level zwei und drei nun in den Weltraum. In einem angedeuteten Fly-through-Szenario kann der Spieler bei entsprechender Geschicklichkeit hier größere Fortschritte machen, da in Level zwei und drei kein Wächter besiegt werden muß.

Extrawaffen sind nicht in dem Maße vorgesehen, wie man es aus manch anderem Shoot'em Up kennt. Immerhin eine beschleunigte Schußfolge und eine Doppelkanone können erworben werden, indem man gelegentlich auftauchende Steinbrocken zerstört. Der Mangel an weitergehenden Extrawaffen wird allerdings durch ein anderes Feature kompensiert. Für jeden abgeschossenen Gegner bekommt man einige Energieeinheiten für das Schutzschild gutgeschrieben. Hat das Schild die maximale Stärke erreicht, erbringt das weitere Abschießen von Gegnern ein Bonusschiff.

Vektorgrafik vom Feinsten

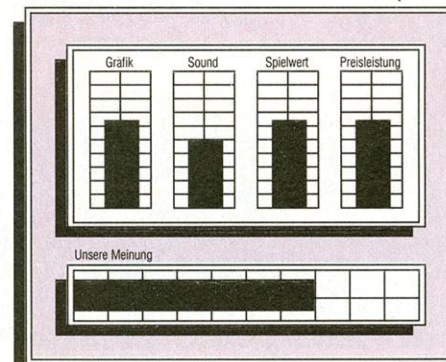
Mission Andromeda besticht besonders durch die schnelle Vektorgrafik, mit der die Grundfläche des Spieles dargestellt wird. Der Spieler erlebt das Szenario aus der Perspektive eines Begleitjägers, der sich genau hinter dem eigentlichen Raumschiff befindet. Der Wechsel zu einer Raumschlacht im zweiten Level bringt neue Gesichtspunkte in punkto Grafik. Mit einem brauchbaren Sound versehen, vermag Mission Andromeda den Spieler eine ganze Weile an den Screen zu fesseln. Alles in allem ein empfehlenswertes Spiel für die Freunde des Shoot'em-Up-Genres.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Aller Anfang ist schwer – dies trifft in besonderem Maße auch auf Andromeda Mission zu. Hat man erst einmal den Wächter des ersten Level besiegt, steht weiteren Erfolgen nichts mehr im Wege



Erfolgreiche Magazine für den Markt der Zukunft



PCpur
Das Fachmagazin für Einsteiger und Aufsteiger in die Welt des PC. Fundierte, leicht verständliche Beiträge, Programme auf der Grundlage von BASIC, Tests, Marktübersichten und Wettbewerbe bieten alles Wissenswerte für den engagierten PC-Neuling.

DOS International
Die universelle Zeitschrift für Anwender und Programmierer aller PCs mit ausführlichen Soft- und Hardwaretests, Grundlagenartikeln, Fachbeiträgen und Marktübersichten zur Kaufentscheidung.
Mit einer Auflage von 200.000 Exemplaren eines der populärsten Magazine am Markt.

Window
Das Anwender-Magazin für professionelles Arbeiten mit anspruchsvoller Software im PC-Power-Bereich. Mit praxisbezogenen Fachartikeln bewährter Autoren setzt das Magazin neue Maßstäbe für PC-Publikationen.

PC Amstrad International
Die Nummer eins unter den Fachzeitschriften, wenn es um Schneider CPC, PCW Joyce und Amstrad PC 1512/1640 geht.
Unentbehrliche Tips und Tricks, das aktuelle Marktgeschehen und erprobte Programme für Einsteiger und Profis.

JOYSTICK
Das Unterhaltungsmagazin für Spiel und Spaß rund um den Computer von Amiga über Atari bis zum PC und Telespielen. Hilfen zu bekannten Spielen, Tests professioneller und Public-Domain-Software und attraktive Wettbewerbe für alle Liebhaber von Computerspielen.

TOOLBOX
Die Fachzeitschrift für Computer-Programmierung in Beruf, Studium und Hobby für alle Sprachen und Computersysteme. Mit Marktüberblick durch einen Reviewteil, Referenzkarte zum Sammeln und einer Extra-Beilage "Algorithmus-Bibliothek" für allgemeine Softwarelösungen.

DMV
Daten- und Medienverlag

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

RUF TWIN TURBO

Layout:	rear/rear	Approximate Price:	$177,000
Engine type:	twin turbo flat-6		
Displacement:	3366cc		
Compression ratio:	7.5:1	0-60mph:	4.0s
Bhp @ rpm, SAE net:	469 @ 5950	0-100mph:	7.3s
Torque @ rpm, lb-ft:	457 @ 5100	1/4 mile:	11.7s
Transmission:	5 sp manual		@ 133.5mph
Braking from 80mph:	240ft.	Top speed:	211mph
Tires:	Dunlop Denloc D40, 215/45VR-17 front/ 255/40VR-17 rear	lb/Bhp:	5.4
		Lateral Accel:	0.87g

ACCELERATION

Bildschirmfoto: Amiga

The Duell Test Drive II

Hersteller: Accolade
System: Amiga, C-64, MS-DOS
Testversion: Amiga
Preis: 89 DM/Scenerie
Disk: DM 29,95 bis DM 39,95 /
Car Disk: DM 29,95 bis DM 39,95

Qualmende Reifen

Test Drive, die legendäre Autorennsimulation, hat einen Nachfolger bekommen. The Duell – Test Drive II, so der Name, gibt Ihnen die Möglichkeit, Sachwerte in Millionenhöhe zu demolieren oder neue Geschwindigkeitsrekorde aufzustellen. Zusätzlich gibt es noch Szeneriedisketten, von denen sowohl neue Autos als auch neue Rennstrecken geladen werden können. Ziel des Spieles ist es natürlich, möglichst schnell und unbeschadet die nächste Tankstelle zu erreichen. Die Etappen sind jeweils so ausgelegt, daß man selbst bei rüder Fahrweise gerade noch die Tankstelle erreichen kann. Verpaßt man die Tankstelle, kann man den notwendigen Sprit einschließlich einer saftigen Zeitstrafe dann zu Fuß holen...

Lamborghini, Ferrari & Co.

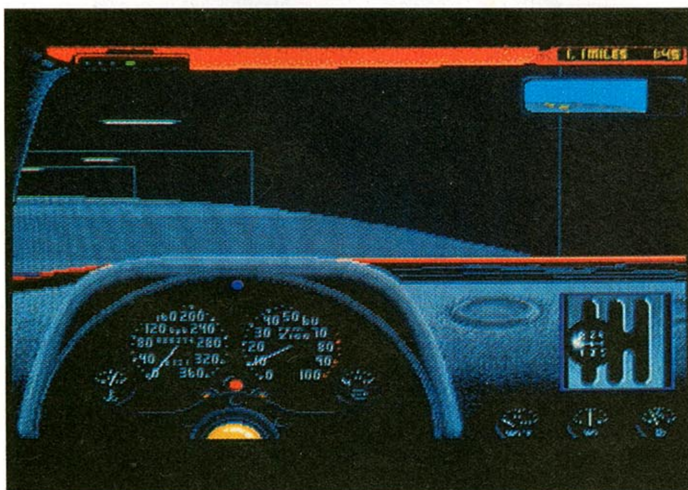
Die Polizei hat natürlich auch ein Wort mitzureden, wenn man in Gebieten mit Geschwindigkeitsbegrenzung zu schnell fährt. Wenn Sie jedoch gut und schnell fahren können, besteht die Möglichkeit, den Streifenwagen abzuhängen.

Alle Autoenthusiasten können aufatmen. Nicht nur der Ferrari F40 und der Porsche 959 stehen zur Wahl, auf der Supercar-Diskette, die zusätzlich erworben werden kann, sind noch Leckerbissen wie der '88 Lotus Turbo Esprit, der Ferrari Testarossa, der Porsche 911 RUF, der Lamborghini Countach 500S und die Corvette ZR1 Modell '89 enthalten. Alle Fahrzeuge zeigen nicht nur unterschiedliche Daten, sondern auch jeweils ein anderes Fahrverhalten. Der Lamborghini beispielsweise hat schon eine hervorragende Straßenlage, während der Porsche 959 da schon ein wenig schwammig wirkt. Obwohl alle Wagen im obersten Leistungsbereich anzusiedeln sind, gibt es schon Unterschiede. Schnellstes Fahrzeug ist unbestritten der Porsche 911 RUF, der es auf eine Spitzengeschwindigkeit von 211 Meilen(!) bringt. Allerdings tut man gut daran, sich auf ein Fahrzeug erst einmal einzustellen und anfangs nicht so häufig zu wechseln. Während sich die Fahrerei doch recht gut in den Griff bekommen läßt, ist im Umgang mit der Polizei Vorsicht geboten. Der Radarwarner zeigt an, wann mit einer Radarfalle zu rechnen ist. Wird man trotz heftiger Flucht gestellt, gibt es mehrere Möglichkeiten: Zum einen können Sie sich ein "Ticket" verpassen lassen und eine Zeitstrafe kassieren, zum anderen können Sie versuchen, zu flüchten oder den Polizisten umzufahren...

Ein Eldorado für Rennfans

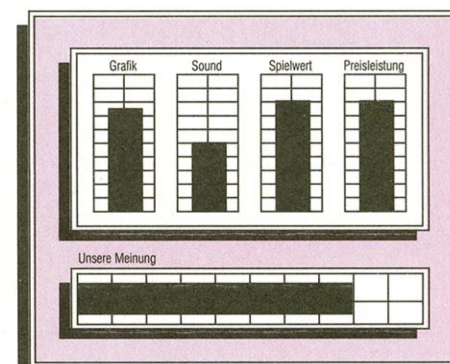
hat Accolade hier vorgelegt. Genauso sauber und präzise wie der Vorgänger programmiert, bieten sich unzählige Stunden wüsten Straßenrennens. Hier können Sie einmal so richtig auf den Putz hauen, den Straßenrowdie rauslassen, und auch bei über 0,8 Promille wird Ihnen der freundliche Polizist nicht die Fahrerlaubnis entziehen. Die Szeneriedisketten stellen immer neue Strecken und Autos zur Verfügung, so daß Langeweile nicht aufkommen kann. Wirklich eine Simulation von Format. Der Charme dieses Programms wird wohl dazu führen, daß ich heute nacht wenig schlafen werde... (mm)





Bildschirmfoto: Amiga

Wer durch die Hölle will, muß verteufelt gut fahren können – eine Erkenntnis, die sich auf Test Drive II gut anwenden läßt



Das Beste vom aktuellen Spielemarkt für alle CPCs



FLIGHT ACE
AFT, Heathrow Air Traffic Control, Strike Force Harrier, Tomahawk, Ace Spitfire 40
Disk. 3" 65,- DM*



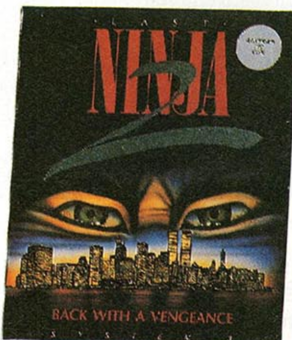
ARCADE MUSCLE
Die Actioncompilation. Fünf Spitzenspiele zum Sparpreis.
Cass. 49,- DM* Disk. 3" 69,- DM*



TEN GREAT GAMES 3
10th Frame, Firelord, Ranarama, Flighter Pilot, Leaderboard, City Slicker, Rocco, Impossaball.
Cass. 45,- DM* Disk. 3" 54,- DM*



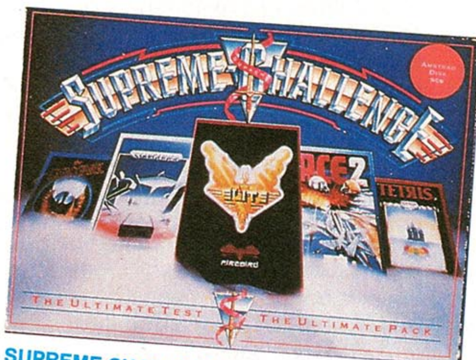
GIANTS
Out Run, Guntlet, California Games, Rolling Thunder.
Cass. 45,- DM* Disk. 69,- DM*



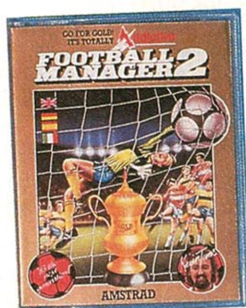
NINJA
Der letzte Ninja muß sein gefährlichstes Abenteuer bestehen. Ein Actionspiel für Joystickprofis!
Disk. 3" 54,- DM*



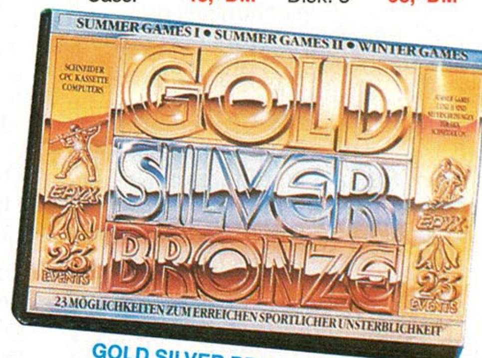
GAME SET MATCH 2
Snooker, Hang On, Jan Bothams, Test Match, Basket Master, Super Bowl, Track + Field, Nick Faldo, Championship Sprint, Winter Olympiad, Matchday II.
Cass. 45,- DM* Disk. 3" 65,- DM*



SUPREME CHALLENGE
Eine Sammlung der besten und erfolgreichsten Computerspiele der letzten Monate. Fünf Spitzenspiele: Tetris, Starglider, Elite, Sentinel, Ace 2.
Cass. 44,- DM* Disk. 3" 59,- DM*



FOOTBALLMANAGER II
Managen Sie Ihren eigenen Fußballclub. Noch besser, bunter und spielbarer als der erste Teil.
Cass. 35,- DM* Disk. 3" 49,- DM*



GOLD SILVER BRONZE
Die Sportspielehits von EPYX als preiswerter Sammler. Summer Games I, Summer Games II und Winter Games.
Disk. 3" 79,- DM*

FORCES MAGIQUES
Magische Kräfte für Ihren CPC! Vier klasse Spiele im Sparpack.
Pink Panther, Clever & Smart, Vampire's Empire und Western Games.
Cass. 39,- DM* Disk. 3" 59,-DM*



Super Sampler

HISTORY IN THE MAKING
Die Supercompilation. 15 Spitzentitel für Ihren CPC. Spannung, Action und Abenteuer.
Disk. 3" 84,- DM*

COMMAND PERFORMANCE
Zehn Spiele, die Geschichte machten! Vom gelungenen Sportspiel bis zum actionreichen Weltraumspiel, Entertainment nur vom Feinsten.
Cass. 49,- DM* Disk. 3" 69,- DM*

CLASSIC GAMES 4
3D-Schach, Bridge, Damespiel, Backgammon.
Cass. 39,- DM* Disk. 3" 54,- DM*

10 HIT GAMES
Cass. 44,- DM* Disk. 49,- DM*

SOLID GOLD
Disk. 3" 65,- DM*

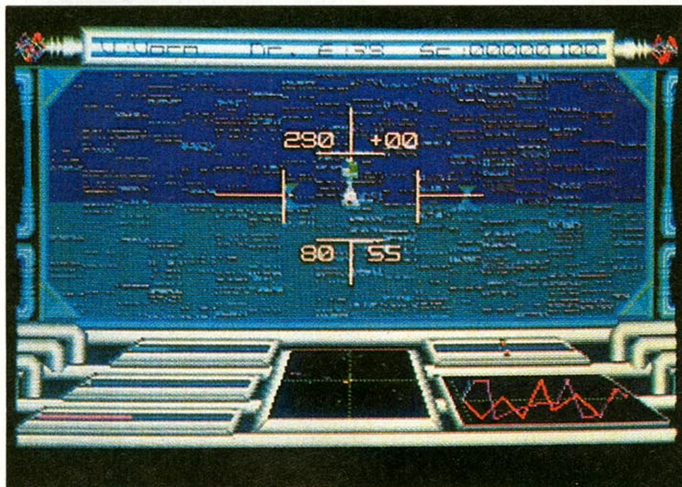
Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Postkarte

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 4,– DM bzw. für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Voyager

Hersteller: Ocean
System: Atari ST, Amiga
Preis: 70 DM (ST),
85 DM (Amiga)
Testversion: Atari ST



Bildschirmfoto: Atari ST

Mittels Bordcomputer kann man jederzeit alle wichtigen Daten über die momentane Lage abrufen

Get Ready-Company 's Coming!

Im Jahre 1977 wurde Voyager II gestartet, mit der Mission, alle außerirdischen Lebensformen im Universum einzuladen, die Erde zu besuchen. Voyager II fiel aber leider in die Hände eines sehr kriegerischen Volkes, die Roxiz, das schon seit langem auf eine Gelegenheit wartete, einen Planeten erobern zu können. Dieser Wunsch schien sich jetzt, im Jahre 2139, endlich zu erfüllen, zumal die Erde ein leichtes Ziel bot. Auf ihr wurden schon seit dem Jahre 2052 keine Waffen mehr produziert, da man beschlossen hatte, ein friedfertiges Volk zu werden.

Die Roxiz fielen also buchstäblich mit der Tür ins Haus. Alle Boten, die sich mit den Roxiz verständigen wollten, wurden ermordet und tot wieder zurückgeschickt. Die Erde wurde blockiert, und die Aliens fingen an, auf den zehn Monden des Saturn ihre Angriffswaffen zu bauen. Dabei wird auf jedem Mond eine andere, tödlichere Waffe hergestellt.

Ein Mann gegen ein Imperium

Luke Snayles wurde vor 49 Jahren zu 50 Jahren Strafexpedition verurteilt – Gefängnisse gibt es nicht, Verbrecher werden in Raumschiffen auf Expedition geschickt und dürfen sich für die Zeit ihrer Strafe der Erde nicht nähern.

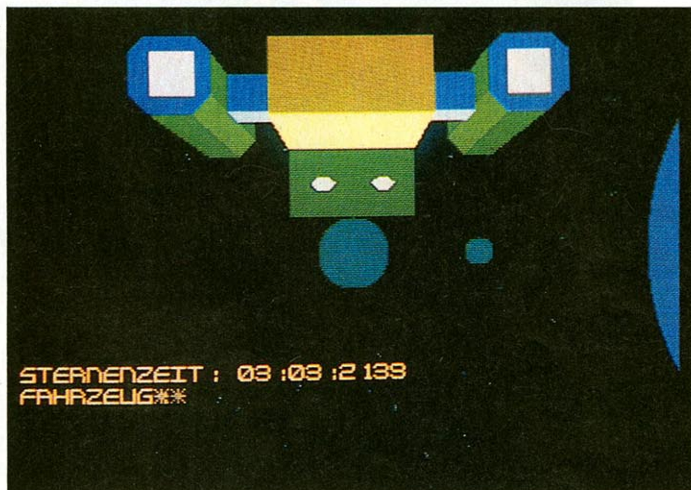
Durch spezielle Pillen ist er nicht gealtert, und macht sich jetzt auf den Weg in die Heimat. Als er erfährt, wie es um die Erde steht, beschließt er, mit seinem Landungsfahrzeug einen Saturnmond nach dem anderen von den Aliens zu säubern. Da er aus Gewichtsgründen nur das Nötigste an Ausrüstung mitnehmen kann, läßt er sein Hauptschiff in regelmäßigen Abständen wichtige Gegenstände abwerfen.

Das ganze Spiel präsentiert sich in einer sehr schnellen und guten Vektorgrafik mit ausgefüllten Flächen. Luke fährt mit seinem (am Anfang noch schwach ausgerüsteten) Landungsfahrzeug über den ersten Mond, mit der Aufgabe, alles abzuschießen, was sich bewegt. Nebenher kann er recht nützliche Gegenstände wie Atombomben, Laser, Radarköder und ähnliches aufsammeln, um seine Kampfkraft zu erhöhen. Darunter befindet sich auch ein Konverter, mit dem er seinen Panzer in einen Gleiter verwandeln kann. Außerdem wirft er noch spezielle Kameras ab, mit denen er entlegene Gebiete des Mondes erforschen kann, ohne selbst hinzufahren. Jede Kamera ist mit einem schwachen Laser ausgestattet, so daß er auch dort aufräumen kann. Wenn er alle Fahrzeuge auf einem Mond zerstört hat, muß er in einer bestimmten Zeit ein Transmittertor erreichen, das ihn zum nächsten Mond befördert. Hat er alle Monde zerstört, kann er zur Erde zurückkehren und seinen Sieg feiern.

Fazit

Voyager überzeugt mit seiner perfekten 3D-Grafik, es kommt öfters vor, daß man den Kopf einzieht, wenn ein feindliches Geschoß einschlägt. Spiel- und Ballerspaß gibt es in Mengen, zumal auch die Taktik nicht zu kurz kommt. Einige Gegner kann man nur mit List überwinden. So gibt es eine Gleiterart, die konstant hinter dem Panzer bleibt. Durch rückwärtiges Fahren bekommt man aber auch sie vor die Rohre. Abschließend bleibt nur noch eines zu sagen: Voyager ist Ballern de luxe!

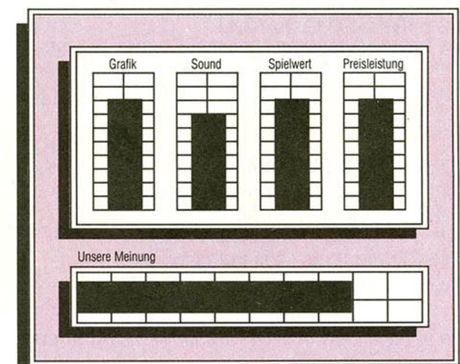
(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto: Atari ST

★ ★

Ohne taktisches und kämpferisches Geschick kommt man bei Voyager nicht weit, denn einige Gegner lassen sich nur sehr schwer austricksen



MyPaint

Hersteller: Prism Computer Products
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 89 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Malen mit dem Computer

MyPaint ist ein optisch nett aufbereitetes Programm, das Kindern durch seine farbenfrohen und teilweise lustigen Screens sicherlich Freude bereitet. Eine Menüleiste mit verschiedenen Icons ermöglicht einen unkomplizierten Malspaß. Das Handbuch ist für den Umgang mit diesem Programm nicht unbedingt erforderlich, da die Icons schon durch ihre Ausdruckskraft überzeugen. Zum Malen muß lediglich das entsprechende Icon angeklickt werden und schon können mit der Maus farbenfrohe Bilder auf den Bildschirm gezaubert werden.

Möchte man kein eigenes Bild malen, so stehen noch 28 fertige Entwürfe zur Auswahl, die durch Anklicken eines Icons mit Sound oder Sprache unterlegt werden. Ein Beispiel: Wenn man das Bild mit der Kuh aus dem Überraschungspaket auswählt und das Icon mit dem sich bewegenden Mund anklickt, ertönt ein lautes Muhen aus dem Lautsprecher! Zum Malen stehen zwölf Farben, verschiedene Tools und Effekte wie Spiegeln etc. zur Auswahl.

Die Idee, Bilder mit Sound oder Sprache zu untermalen, ist recht nett. Jedoch fällt hier schon der erste Wehmutstropfen. Die sprachliche Untermalung und die Hilfefunktion sind leider nur in englischer Sprache. Beim Aufruf von Help läuft der gesamte Hilfstext durch, ohne daß er durch einen Tastendruck unterbrochen werden kann. Ein weiterer Aspekt, der traurig stimmt. Soll das Werk den Meister loben, kann es mit Alt-S auf Diskette gespeichert werden.

Kinder wollen ihre Kunstwerke auch in den Händen haben. Hier ist ein weiterer Kritikpunkt anzubringen, denn was nützt das schönste Meisterwerk, wenn man nichts anderes damit machen kann, außer anzuschauen.

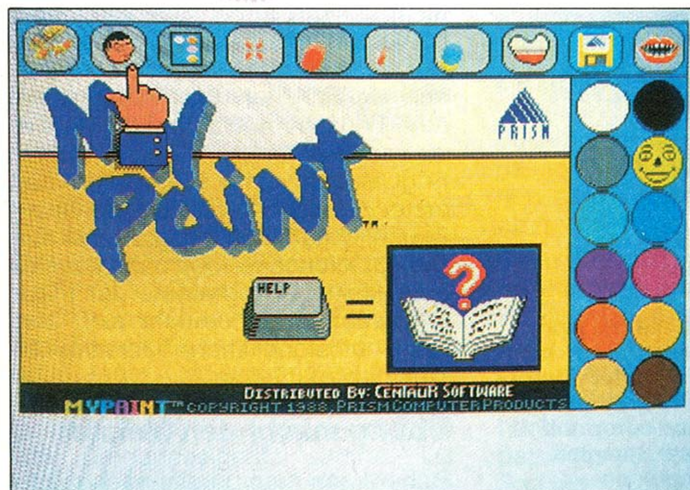
Sinn und Zweck

Ein positiver Aspekt muß noch erwähnt werden. Kinder können auf spielerische Art und Weise den Umgang mit dem Computer kennenlernen. Daneben können Kinder lernen, wie man richtig mit der Maus umgeht. Über Sinn und Unsinn dieses Programms läßt sich streiten. Der Unterhaltungswert ist relativ gering, da es auf Dauer doch recht eintönig wird. Auch die Kreativität, die ja eigentlich durch Malen in jedweder Art gefördert wird, kommt hier nicht zum Tragen. Andere Lernerfolge als die oben bereits erwähnten können nicht erzielt werden. Im Gegenteil, manuelle Fertigkeiten, wie beispielsweise das Ausmalen vorgegebener Flächen, werden schlichtweg unterdrückt. Bei diesem Malprogramm klickt man einfach das entsprechende Icon an, und der "große Bruder" Computer malt das Bild aus.

Ein Malprogramm gerade für Kinder!

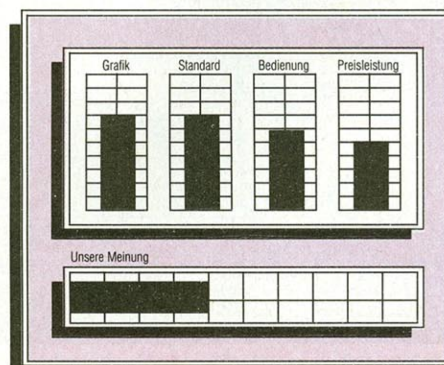
Trifft dieses Statement wirklich zu? Wohl nur bedingt. Dieses Programm ist sicherlich für Kinder geeignet, jedoch spielt das Alter hier eine nicht unerhebliche Rolle. Kindern im Vorschulalter ist es bestimmt nicht zu empfehlen, da hier nur eine Pseudokreativität entwickelt wird und das Malprogramm lediglich eine Beschäftigungstherapie darstellt. Der Griff zu herkömmlichen Malutensilien wie Buntstift und Zeichenblock ist sicherlich billiger und wesentlich kreativer.

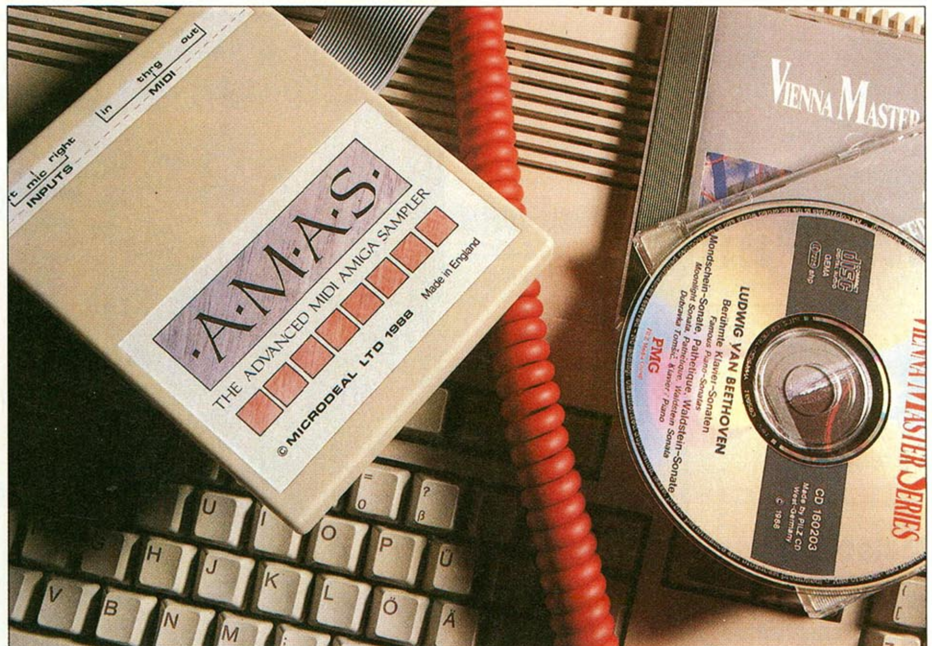
(vb)



Bildschirmfoto: Amiga

Mit MyPaint ist es auch dem Ungeübten möglich, Bildchen auf den Schirm zu zaubern. Ab einem entsprechenden Alter können sich auch Kinder sinnvoll mit diesem Programm beschäftigen





A.M.A.S.

Hersteller: Microdeal
System: Amiga
Preis: ca. 300 DM



Samplen at its Best?

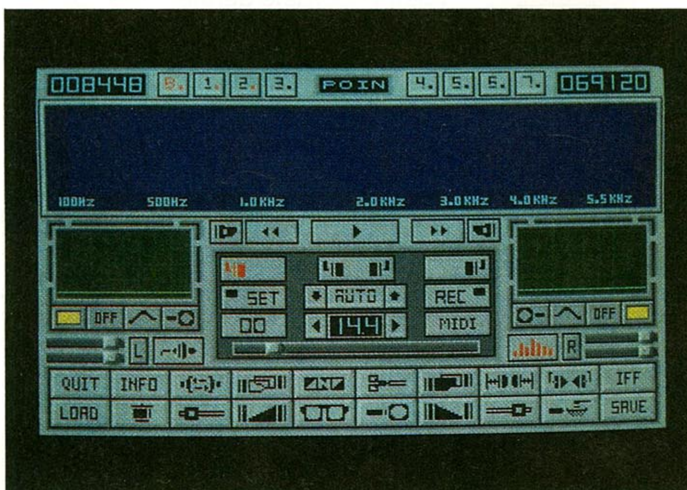
Die britische Firma Microdeal stellte vor kurzem einen neuen Amiga-Sampler vor. Doch so etwas ist eigentlich kein besonderes Ereignis mehr, denn Digitizer gibt es für den Amiga wie Sand am Meer. Da der AMAS, so der Name des Gerätes, aber außer seiner Stereotauglichkeit noch einiges an Features mehr bietet als die meisten sonst erhältlichen Modelle, hielten wir es für sinnvoll, ihn einem ausfürlichen Test zu unterziehen. Neben der Hardware bekommt man, wie allgemein üblich, auch ein passendes Steuerprogramm auf Diskette sowie ein englischsprachiges Handbuch mitgeliefert, doch dazu später. Widmen wir uns zunächst dem Sampler selbst. Betrachtet man diesen genauer, so fällt sofort die Vielzahl der Anschlüsse auf. Hier sind zum einen verschiedene Eingänge für die Tonquelle vorhanden, nämlich ein Mikrofonanschluß sowie zwei Cinch-Buchsen, die zur direkten Einspeisung eines Tonsignals, etwa von einem CD-Player, geeignet sind. Hierbei wird erfreulicherweise kein weiterer Verstärker benötigt, um die doch recht schwachen Signale von HiFi-Geräten in eine vom Sampler verwertbare Form zu bringen, denn eine entsprechende Schaltung ist bereits im AMAS eingebaut. AMAS besitzt aber noch drei weitere Anschlüsse, die als Midi-Interface fungieren. Dadurch unterscheidet er sich schon deutlich von vielen anderen Samplern, denn während diese nur dem Digitalisieren von Geräuschen dienen, kann AMAS nebenbei noch als vollwertiges Midi-Interface Verwendung finden. Hierbei ist man nicht auf die mitgelieferte Software angewiesen, sondern kann auf jede Art von Midi-Programmen zurückgreifen, um angeschlossene Synthesizer oder ähnliche Musikinstrumente durch den Amiga zu bedienen. Das benutzte Programm muß nur die Voraussetzung erfüllen, Midi-Interfaces zu unterstützen, die an der RS232-Schnittstelle betrieben werden. Der Anschluß von AMAS an den Computer ist denkbar einfach: Es brauchen lediglich zwei Kabel mit den parallelen und seriellen Ports des Rechners verbunden zu werden. Hier ist jedoch zu bemängeln, daß die Stecker von AMAS nicht durchgeschleift sind und daher andere, oft wichtigere Peripheriegeräte wie Drucker oder Akustikkoppler abgezogen werden müssen. Da beim Veteran Amiga 1000 andere Portstecker verwendet wurden als bei den neueren Modellen, gibt es zudem eigens für diesen eine Ausführung. Beim Kauf sollte deshalb unbedingt darauf geachtet werden, einen AMAS mit passenden Steckern zu erwerben. Die zweite Version des Microdeal-Samplers läßt sich problemlos an Amiga 500 und 2000 betreiben. Problemlos?

Ohne Probleme geht es nicht

Leider nein, denn als wir AMAS zum ersten Test an einen 1987er Amiga 2000-A anschlossen, mußten wir erstaunt feststellen, daß er aus unerfindlichen Gründen nicht mit diesem Rechner zusammenarbeitete. Am Amiga 500 sowie 2000-B gab es dagegen keinerlei Probleme, hier nahm AMAS sofort seine Arbeit auf. Sollten die Amigas untereinander etwa doch nicht so kompatibel sein, wie immer behauptet? Nun zur mitgelieferten Software. Nach dem Laden erscheinen zig Schalter und Anzeigen auf dem Bildschirm, was anfangs etwas zu verwirren scheint. Dieser Schein trügt jedoch, denn schon nach den ersten Versuchen fällt die Benutzerfreundlichkeit des Programms auf. Die Funktionen werden ausnahmslos über kleine Piktogramme per Maus angewählt, man braucht sich also keine umständlichen Tastenkombinationen zu merken.

Übung macht den Meister

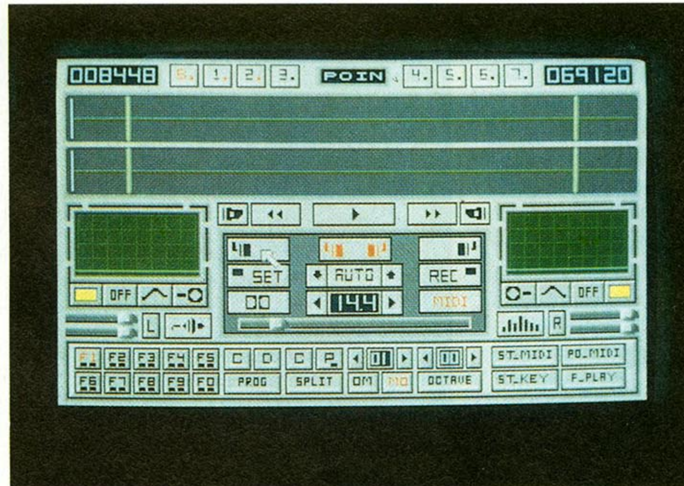
Daher kann man bereits nach relativ kurzer Zeit gut mit dem Programm ar-



So meldet sich AMAS, wenn man ihn startet. Theoretisch kann man jetzt sofort mit dem Samplen beginnen

Bildschirmfoto: Amiga

beiten. Meint man allerdings, ein Blick in das Handbuch könne auch nicht schaden, so wird man leider enttäuscht, denn viele Funktionen von AMAS werden nur viel zu knapp beschrieben. Hier bleibt dem Benutzer nichts anderes übrig, als sich des Spruches "Probieren geht über Studieren" zu besinnen, was dem Spaß mit AMAS jedoch nicht schadet. Schon nach den ersten Versuchen, interessante Sounds einzulesen und wiederzugeben, ist folgendes klar: die Klangqualität von AMAS kann sich sehen- bzw. hörenlassen. Nahezu kein Rauschen beeinflußt die gesampleten Geräusche, dies läßt auf eine hohe Qualität des von Microdeal gewählten Analog/Digital-Wandlers schließen. Da nur Aufnahme und Wiedergabe auf die Dauer jedoch etwas eintönig wäre, entschlossen sich die Programmierer, ihrer Software noch ein paar äußerst interessante Funktionen zur Manipulation der digitalisierten Töne zu verpassen. Neben solch simplen Aktionen wie dem Vertauschen des linken und rechten Kanals (schließlich ist AMAS ja ein echter Stereo-Sampler), dem Löschen bestimmter Stellen oder der Möglichkeit, Teile des Samples an anderer Stelle wieder einzufügen, existieren noch weitere Funktionen, die es wirklich in sich haben. So kann mit "Fade" der Sound nachträglich so verändert werden, daß es sich anhört, als ob der Ton ein- oder ausgeblendet wird. Die Funktion "Mix" erlaubt das Mischen zweier, einzeln gesampleter Geräusche zu einem einzigen. Wurde ein Geräusch zu leise oder zu laut aufgenommen, so hilft "Volume". Hier wird die das Geräusch beschreibende Hüllkurve mittels Division oder Multiplikation gestaucht bzw. gedehnt, was eine Veränderung des Lautstärkepegels zur Folge hat. So können die verschiedensten Samples in ihrer Lautstärke aufeinander abgestimmt werden. "Filter" schließlich dient dazu, ab einer bestimmten Frequenz des Tonsignals alles abzuschneiden, was die Geräusche dumpfer klingen läßt. Neben den eben genannten Operationen hält die AMAS-Software noch weitere, erwähnenswerte Dinge bereit. So befinden sich zwei in Echtzeit arbeitende Oszilloskope auf dem Bildschirm. Dadurch kann stets festgestellt werden, ob die Lautstärke des Eingangssignals stimmt. Da nicht für alle Geräusche dieselbe Abtastrate benötigt wird, läßt sich diese



Bildschirmfoto: Amiga

Samplen ist nur die eine Seite des AMAS, MIDI die andere. Und die sieht so aus

mittels eines Schiebereglers variieren. Recht nützlich ist ebenfalls, daß auf Amigas mit genügend Speicher bis zu acht voneinander unabhängige Bänke eingerichtet werden, zwischen denen dann umgeschaltet werden kann. Eine Funktion, über deren Sinn und Unsinn man sich zwar streiten kann, die aber recht schön anzusehen ist, stellt der "Spectrum-Analyzer" dar. Dieser zeigt, wie von manchen HiFi-Anlagen bekannt, das Frequenzspektrum des Tonsignals auf dem Bildschirm an. Dadurch kann man sehen, aus welchen Frequenzen sich das am AMAS anliegende Signal zusammensetzt. Entspricht der Klang eines Samplers letztendlich den Vorstellungen des Benutzers, so kann dieser seine Arbeit zur späteren Weiterverwertung auf Diskette sichern. Hier kann zwischen zwei Formaten gewählt werden: Einerseits können die rohen Tondaten abgespeichert werden, andererseits kann, speziell zur Arbeit mit anderen Programmen auf IFF zurückgegriffen werden.

Fazit

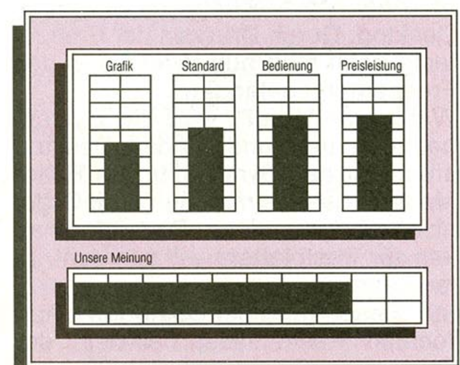
Zusammenfassend läßt sich sagen, daß man mit AMAS mit Sicherheit einen der leistungsfähigsten Sampler für den Commodore Amiga erhält.

Dazu trägt die robuste und gut verarbeitete Hardware ebenso bei wie das komfortable Steuerprogramm, dessen Bedienung man sehr schnell erlernen kann. Der Preis fällt mit etwa 300 DM natürlich auch entsprechend hoch aus, besonders wenn man ihn damit vergleicht, was man für andere Sampler bezahlen muß, doch bleiben diese meist in ihrer Leistung hinter AMAS zurück. Zudem bieten nur wenige andere Geräte ein vollständiges Midi-Interface, das über In-, Out- und Through-Anschlüsse verfügt.

Das während des Tests aufgetretene Problem, das AMAS den Betrieb an einem Amiga 2000-A verweigerte, sollte übrigens nicht überbewertet werden, da nur ein solcher Amiga zur Verfügung stand, also keine weiteren Tests bezüglich der Kompatibilität durchgeführt werden konnten. Trotzdem muß allen Besitzern eines älteren Amiga 2000 angeraten werden, AMAS nach Möglichkeit vor dem Kauf an ihrem eigenen Rechner zu testen, um Ärgernissen von vornherein vorzubeugen.

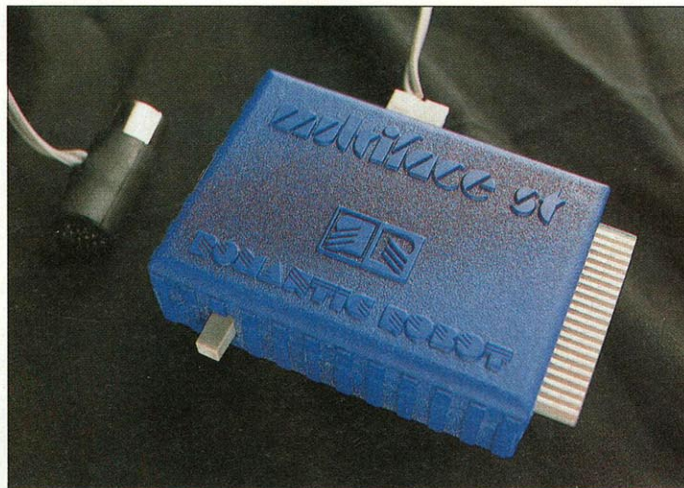
Ein echter Kritikpunkt ist und bleibt allerdings das ziemlich schwache Handbuch, das nur das Nötigste erklärt und an vielen Stellen umfangreicher sein könnte. Anfänger werden ziemlich allein gelassen, denn man ist darauf angewiesen, Funktionen, die nicht so genau erklärt werden, wie man es sich eigentlich wünschen würde, selbst auszuprobieren.

(Peter Woop/rg)



Multiface ST

Hersteller: Romantic Robot UK. Ltd
System: Atari ST (ähnliches ist auch für Amiga, Amstrad und Spectrum zu erhalten)
Preis: ca. 200 DM



Produktfoto Multiface ST

In diesem kleinen Gehäuse verbirgt sich ein Freezer mit exzellenten Eigenschaften sowie mehrere nützliche Utilities, die bei keinem ST-Besitzer fehlen sollten

Ein Freezer, der was hermacht

Mit Multiface ST liegt ein professioneller Freezer für den Atari ST vor. Wozu braucht man denn eigentlich einen Freezer? Nun, mit einem Freezer kann man den Prozessor eines Computers zu jeder Zeit anhalten und den aktuellen Speicher oder den aktuellen Bildschirm auf Diskette abspeichern. Das ist dann nützlich, wenn man bei einem schwierigen Spiel ein Level geschafft hat, dieses Spiel jedoch keine Speicherfunktion hat. Mit diesem nützlichen Werkzeug kann man den Spielstand an jeder beliebigen Stelle abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Auf einen eventuellen Kopierschutz wird hierbei keine Rücksicht genommen, so daß man sich Sicherheitskopien von Originalspielen machen kann.

Aber zurück zu Multiface: Nachdem man es erst einmal an den Rechner angeschlossen hat, bleibt es solange "versteckt", also softwaremäßig nicht auffindbar, bis es durch Drücken des Freezeknopfes initialisiert wird.

Aktiviert man das Multiface, erscheint eine Menüleiste, in der man zwischen den Optionen "Boot and Hide", "Boot", "Reset", "Menü", "Disk Organizer" und "Instant Save/Load" wählen kann. Wählt man die Option "Boot and Hide", so wird die Diskette im Laufwerk normal gebootet. Hat die Diskette keinen Autoordner, so erscheint das normale Desktop. Durch Drücken der Freezetaste kann man nun jederzeit in das Freezemenü gelangen.

Wählt man "Boot", wird das System hochgefahren, und auf dem Desktop erscheint das Symbol für ein ROM-Modul, über das man den Disk-Organizer erreichen kann. Dies ist vor allem für Festplattenbesitzer recht interessant.

Mit "Reset" führt der Computer einen "echten Reset" aus, bei dem der Speicher gelöscht und der Rechner in den ursprünglichen Zustand versetzt wird, also nicht nur ein Systemwarmstart, den man erreicht, wenn man auf den Resetknopf des STs drückt.

Mit dem Punkt "Menü" kommt man in eine andere Menüzeile, aber dazu später mehr.

Mit dem Disk-Organizer kann man sowohl Disketten- bzw. Festplattendirectories neu organisieren, als auch Files kopieren, wobei beim Duplizieren von Dateien der gesamte Speicher als Puffer genutzt wird, was den Diskettenwechsel extrem reduziert. Hier kann der Benutzer neue Ordner anlegen, Dateien löschen, Files umbenennen und sortieren. Das Directory wird komplett in den Speicher eingelesen, so daß auch das Wechseln zwischen den einzelnen Ordnern extrem schnell zu bewerkstelligen ist.

Piracy is illegal!

Nach diesem Motto wurde das Multiface entwickelt. Um einer Schwemme von Raubkopien vorzubeugen, wurde eine kleine Sicherung eingebaut:

Mit Multiface gespeicherte Programme kann man nur von der Menüzeile aus wieder einladen.

Nun aber wieder zu der Menüzeile. Mit "Instant Save/Load" wird der momentan belegte Arbeitsspeicher bei Betätigen der Freeze-Taste automatisch gesavet (für den Fall, daß die Tastatur abgeschaltet sein sollte).

Das zweite Menü ermöglicht unter anderem das Formatieren von Disketten. Hier kann man mit einigen Tricks arbeiten, wie z.B. zwei weitere Tracks anlegen, womit dem Benutzer zusätzlich bis zu 50 kByte auf der Diskette zur Verfügung stehen.

Des weiteren kann der Multiface-Besitzer Einstellungen vornehmen, ob das Programm gefreezt oder nur das aktuelle Bild im DEGAS-Format abgespeichert werden soll.

Man kann sich das Bild natürlich noch einmal anschauen oder alles wieder rückgängig machen und im Programm fortfahren.

Von diesem Menüpunkt kann man auch in den Monitor gelangen und sich den Speicher anschauen bzw. auch manipulieren.

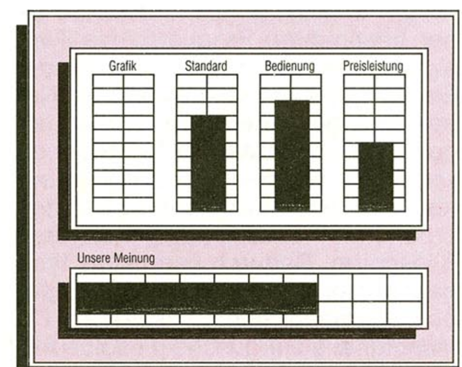
Fazit

Mit Multiface ST hat Romantic Robot eine Hardware-Erweiterung geschaffen, die es in sich hat. Neben dem Freezer stehen schließlich auch noch ein Disk-Organisierer und ein Monitor zur Verfügung. Den Disk-Organisierer kann man sogar vom Desktop aus ansprechen.

Alles in allem ist Multiface eine ROM-Erweiterung, die man sich einmal anschauen sollte.

Info: TS-Datensysteme, Nürnberg

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



7 in einem!

Eine neue Form der Reviews innerhalb der Cartridge Games? Ja! Und zwar werden wir ab jetzt alle Spiele, die wir normalerweise mit einer halben Seite bedenken, innerhalb eines großen Artikels zusammenfassen. Dies spart Platz, und auf dem so gesparten Platz können wir uns dann mit anderen Spielen etwas ausführlicher beschäftigen!

Den Start machen wir heute mit sieben Spielen, über die wir auf den nächsten zweieinhalb Seiten berichten werden. Diese wären die folgenden: Rastan (Sega), Moto Roader (PC-Engine), F1-Pilot (PC-Engine), Space Harrier II (Mega Drive), Super Thunder Blade (Mega Drive), Vigilante (Sega), und krönender Abschluß wird dann Bomber Raid (Sega) sein. Kommen wir also gleich zur Sache und knöpfen uns Rastan vor:

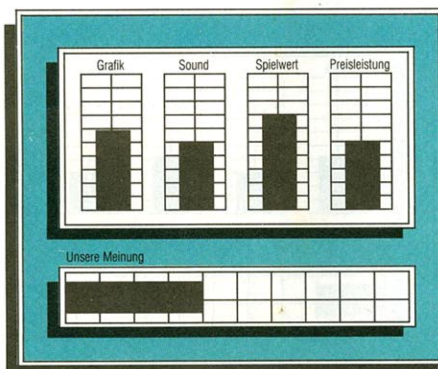
Rastan

System: Sega
Preis: DM 89,95



Bildschirmfoto: Sega

Wieder einmal ist die schöne Tochter eines Königs entführt worden. Diesmal hat sich allerdings schneller, als vom König erwartet, ein Freiwilliger gemeldet, um sie zu befreien. So macht sich also unser Held auf den Weg, die Tochter aus den Klauen des Bösen zu retten. Auf seinem Weg durchquert er Täler und Felder, in denen selbst das Böse Angst hat, sich aufzuhalten. Und so präsentiert sich dann auch Rastan als Schlag- und Prügelspiel der ersten Güte. Allerdings ist es kein Karatekampfspiel, sondern unser Held ist mit Waffen ausgerüstet, die er an diversen Stellen gegen andere eintauschen kann. Diese Waffen haben aber den Nachteil, daß sie nur kurzzeitig vorhanden sind, sprich nach einem bestimmten Zeitlimit verschwinden sie wieder, und unser Held ist nur mit seinem einfachen Schwert bewaffnet. Die Grafiken des Programms sind recht nett gestaltet, ja sogar der Sound kann sich hören lassen, obwohl er so klingt, wie man es von Sega gewohnt ist (irgendwoher kenne ich das Stück doch). Einen großen Minuspunkt haben wir Rastan für die Steuerung geben müssen, die teilweise so unmöglich ist, daß einem die Lust am Spielen vergeht.



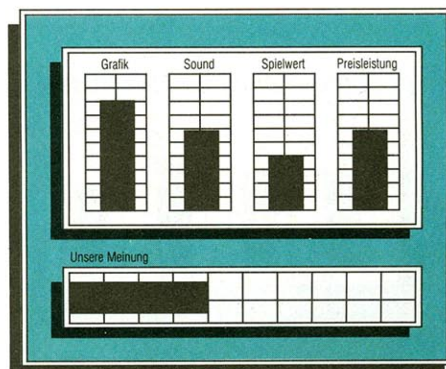
Vigilante

System: Sega
Preis: DM 89,95



Bildschirmfoto: Sega

Hah, irgendwann ist es wirklich genug, dann ist das Maß voll, und es gibt einen satten Rundschlag gegen alle Spiele dieses Genres. Gleich vorweg, es tut mir leid, daß Vigilante diesen Rundschlag abbekommt, aber es war halt der letzte Tropfen in einem übervollen Topf. Technisch ist Vigilante sicherlich gut gelungen, sowohl Grafik als auch Sound konnten überzeugen. Aber spielerisch ist es eben das alte Thema. Straßenbande entführt schöne Freundin vom Chef einer anderen Straßenbande. Dieses schmeckt ihm überhaupt nicht und er zieht los, um seine Freundin zu befreien. Auf seinem langen und beschwerlichen Weg prügelt sich unser Held also durch die verschiedenen Stadtviertel. Hier und dort oder auch da liegt mal eine Extrawaffe rum, mit der das Vertreiben der Gegner etwas leichter vonstatten geht. Wie bereits am Anfang gesagt, ist technisch an Vigilante fast nichts auszusetzen. (Auch das ach so beliebte Flimmern der Sprites ist wieder da). Die Grafiken sind ordentlich gezeichnet, und ein Motivationspunkt liegt darin, sich hochzukämpfen, um zu sehen, ob die Hintergrundgrafiken vielleicht noch besser werden, als sie ohne hin schon sind. Auch der Sound braucht sich nicht zu verstecken. Zusammenfassend kann man sagen, daß Vigilante von der technischen Seite gut gelungen ist, aber das abgegriffene Spielthema gibt nichts Neues mehr her. Wer eine Grafikdemo für sein Mastersystem sucht, wird hier bestens bedient.



Moto Roader

System: PC-Engine
Vertrieb: Gamesworld, München
Preis: 119 DM

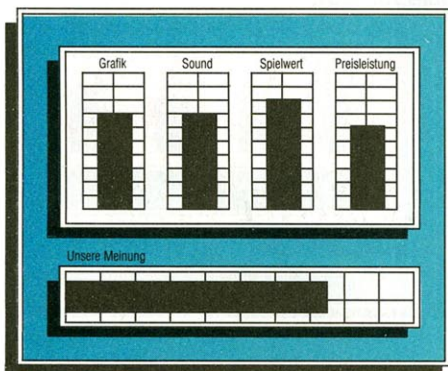
Moto Roader ist ein Rennspiel für die PC-Engine, das sich sehen lassen kann. Wie bei allen Rennspielen geht es auch hier darum, als erster durchs Ziel zu gehen (warum macht man nicht mal ein Rennspiel, bei dem Sieger ist, wer als dritter oder siebter etc. durchs Ziel geht?). Vor dem

Rennen haben Sie die Gelegenheit, die Bestückung Ihres Fahrzeugs zu bestimmen, allerdings nur im Rahmen der finanziellen Möglichkeiten. Das Rennen selbst wird vom Spieler aus der Vogelperspektive betrachtet. Sollte man über einen Fünf-Player-Adapter verfügen, so kann man mit bis zu fünf Personen ins Rennen gehen. Die Grafik von Moto Roader wurde ansprechend realisiert, auch der Sound ist den Programmieren (mal wieder) gut gelungen. Begeistert war ich vom Scrolling, da die PC-Engine hier fließend und ruckelfrei in alle Himmelsrichtungen scrollt.



Bildschirmfoto: PC-Engine

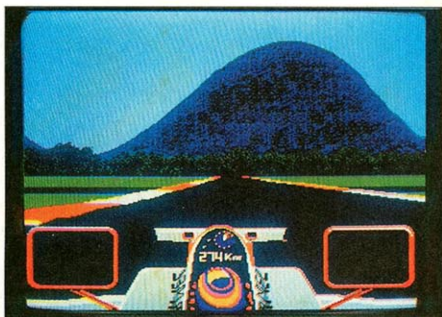
Insgesamt macht Moto Roader spielerisch gesehen viel Spaß. Vor allem, wenn man mit mehreren Leuten spielt. Wer eine gute Rennvariante für die PC-Engine sucht, wird hier bestens bedient.



F1-Pilot

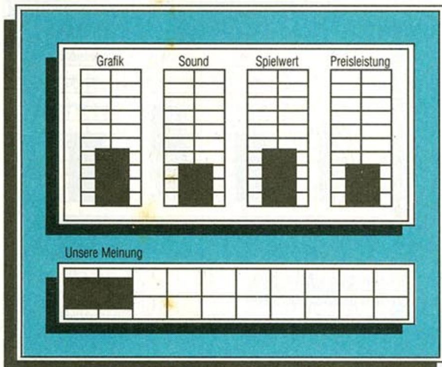
System: PC-Engine
Vertrieb: Gamesworld, München
Preis: 99 DM

Und noch ein neues Rennspiel für die PC-Engine. Diesmal haben Sie den Ausblick aus dem Cockpit Ihres Formel-Eins-Rennwagens und heizen über diverse Rennstrecken der Welt. Links und rechts am Wagen haben



Bildschirmfoto: PC-Engine

Sie je einen Außenspiegel, die aber effektiv nichts bringen. Die Grafik und der Sound sind recht arm. Hier hätte etwas mehr Abwechslung sicherlich nicht geschadet. Vor allem, wenn man bedenkt, zu welchen Höchstleistungen die PC-Engine auflaufen kann. Summa summarum ist F1-Pilot ein Spiel, das so flach ist, wie der Datenträger, auf dem er sich befindet.



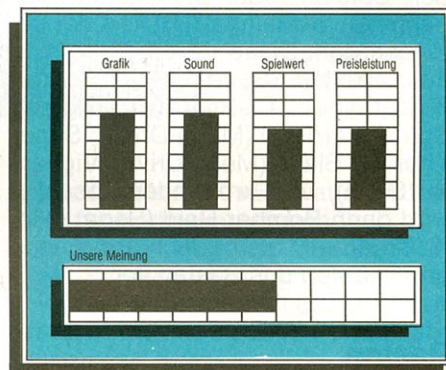
Space Harrier II

System: Sega Mega Drive
Vertrieb: CWM, Vienenburg
Preis: 139 DM



Bildschirmfoto: Mega Drive

Space Harrier dürfte allen Konsolenbesitzern hinlänglich bekannt sein. Space Harrier II ist nichts anderes, als eine verbesserte Version, in der neue Level eingebaut wurden. Die Grafiken wurden an die Fähigkeiten des Mega Drives angepaßt und sind dementsprechend atemberaubend schnell. Spielerisch hat sich nicht sehr viel getan. Man fliegt mit seiner Spielfigur durch ein 3D-Szenario und schießt auf alles, was sich bewegt oder im Weg steht. Der Sound läßt nur erahnen, was das Mega Drive für Möglichkeiten hat. Space Harrier II kann jedem Shoot'em-Up-Fan empfohlen werden, zumal es über dem Durchschnitt liegt.



Super Thunder Blade

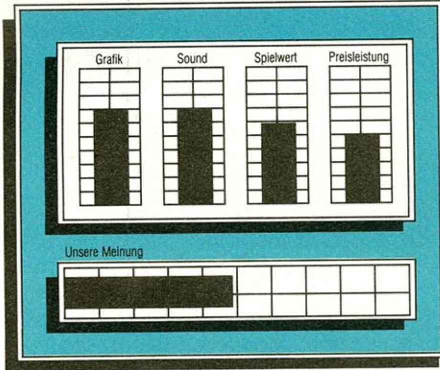
System: Sega Mega Drive
Vertrieb: CWM, Vienenburg
Preis: 139 DM



Bildschirmfoto: Mega Drive

Natürlich darf auf der Mega Drive eine aufgepeppte Version des Sega-Arcade-Hits Thunder Blade nicht fehlen, und so gibt es auch diese. Wie gesagt, handelt es sich bei Super Thunder Blade "nur“ um eine aufgepeppte Version vom normalen Thunder Blade. Es kann aber gesagt werden, daß diese Version es in sich hat. Wie schon bei Space Harrier II, so überzeugt auch Super Thunder Blade durch seine schnelle 3D-Grafik und den Sound. Spielerisch ist eigentlich fast alles beim alten geblieben. In der 16-Bit-Version wurde Thunder Blade um ein paar Levelwächter erweitert, bei denen man

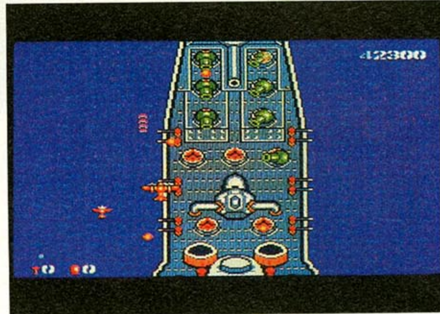
glauben könnte, daß man sie nie vom Schirm pusten kann. Insgesamt gesehen kann man Super Thunder Blade mit gutem Gewissen empfehlen. Was bei der 8-Bit-Version störte, wurde hier um Längen wieder wettgemacht.



Bomber Raid

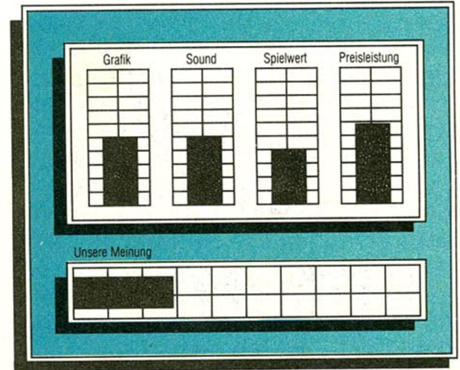
System: Sega
Preis: DM 89,95

Bomber Raid ist mal wieder so ein Programm, das in die Kategorie Ac-



Bildschirmfoto: Sega

tion Pur eingeordnet werden sollte. Nehmen Sie den Flieger, und zerstören Sie alles an Feinden, was Ihnen über den Weg läuft. Mit den Extrawaffen ist es wie mit den Pennypunkten: Je mehr Sie sammeln, umso besser ist das, was Sie dafür bekommen. So fliegen Sie also über eine vertikal dahinscrollende Landschaft und schießen wild um sich. Das ist dann auch schon der Spielablauf. Am Ende des Levels kommt der Superböse, für den man schon sehr viel Überredungskunst und Munition braucht, um ihn aus dem Weg zu räumen. Die Grafik von Bomber Raid läßt doch etwas sehr stark zu wünschen übrig. An die Musik könnte man sich vielleicht mit der Zeit gewöhnen, ich glaube allerdings, daß es kaum Leute gibt, die das Spiel solange spielen. Für den eingefleischten Shoot'em-Up-Fan ist Bomber Raid nur bedingt zu empfehlen, da der Fan es doch recht schnell durchspielt. Wer ein gutes Ballerspiel sucht, sollte eher auf R-Type oder Aleste zurückgreifen. (rg)



Wettbewerb

Alive and Kicking

Alle reden davon, wir verlosen sie!

GAMESWORLD

Es gibt mal wieder was zu gewinnen in der JOYSTICK. Diesmal verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem Computershop Gamesworld in München eine PC-Engine nebst der Cartridge R-Type.

Oftmals haben wir Probleme, welche Aufgabe wir unseren Lesern stellen sollten. Doch ich denke, daß wir es auch dieses Mal wieder in den Griff bekommen haben.

Folgende Fragen sollten richtig beantwortet werden:

1.) **Wer hat die PC-Engine entwickelt?**

2.) **Von welcher Firma kommt das Spiel R-Type (im Original)?**

3.) **Aus welchem Land kommt die PC-Engine?**

Das war dann auch schon fast alles! Aber eben nur fast, denn wir möchten Ihre Postkarte bis zum

07.07.1989

bei uns haben. Was später kommt, berücksichtigen wir nicht mehr! Und der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. Auch dürfen diesmal die Mitarbeiter des DMV-Verlags und deren Angehörige immer noch nicht mitmachen. So, und jetzt viel Glück beim Ausknobeln der Antworten.

Ein kleiner Tip:
Die Antworten auf die Fragen findet man leichter, wenn man sich die JOYSTICK 5/89 vornimmt und den Artikel "Klein, aber fein" etwas genauer liest. (rg)

Spellcaster

Hersteller: Sega
Preis: 129 DM



Bildschirmfoto: Sega

Tempel in Aufruhr

Kultgegenstände verschwinden, friedliche Priester und Wächter werden ermordet. In dieser Situation folgt Kane, der Held unseres Abenteuers, einem Ruf. Er macht sich auf zum Summit-Tempel, wo ein alter weiser Mann ihn bereits erwartet. Daikak, so der Name des Alten, klärt unseren Held darüber auf, daß sein Schicksal eng mit dem der Schreine verbunden ist. Die Rettung der heiligen Schreine ist also die Aufgabe unseres Helden, der sich auch sogleich auf den Weg macht. Die erste Spur führt nach Izumo, wo Kane einen Spaghettiverkäufer findet, der mit einigen Informationen weiterhelfen kann. Weiter geht es zum Izumo-Tempel, wo weitere Hinweise auf die Tempelschänder zu finden sind. Vor kurzer Zeit hatte Daikak zehn Kämpfer zu diesem Tempel geschickt, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Als Kane dort eintrifft, sind die Leichen der Wächter noch nicht kalt. Einer der Gemeuchelten ist noch bei Bewußtsein, und kann vor seinem endgültigen Dahinscheiden noch einen wichtigen Hinweis geben: Iwato...

Rätsel über Rätsel

An dieser Stelle ist es wichtig, auf einige Spielmechaniken einzugehen. Das Abenteuer ist ja mit "Spellcaster" betitelt, was auf eine intensive Verwendung von Zaubersprüchen schließen läßt. In der Tat stehen unserem Helden zahlreiche Zaubersprüche zur Verfügung, deren richtiger Einsatz sicherlich spielentscheidend ist. So gibt es mehrere, in der Wirkung abgestufte Kampfzauber, mit deren Hilfe sich auch sehr große und kampfstarke Monster zufriedenstellend vaporisieren lassen.

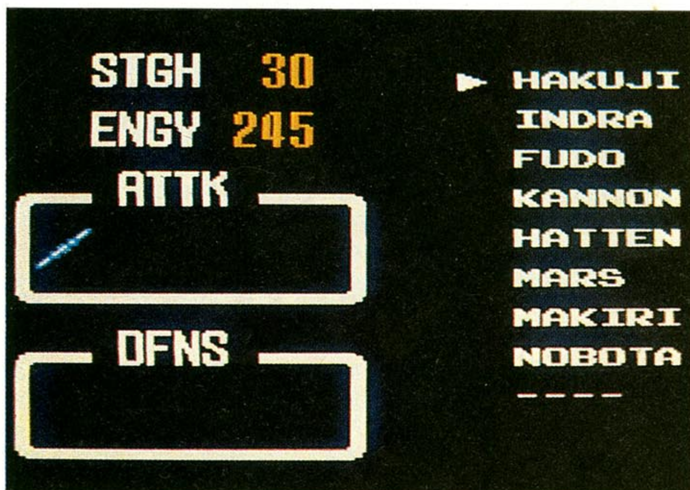
Ein weiterer Spruch regeneriert den Stärkewert des Helden, ein anderer verleiht die Fähigkeit zum Fliegen. Des weiteren steht noch ein Schutzschild zur Verfügung, mit dessen Hilfe die Wirkung von gegnerischen Attacken entscheidend vermindert werden kann.

Zwei Werte sind für die Kampfkraft von Kane entscheidend. Zum einen Strength: Dieser Wert darf nicht Null erreichen, da sonst unser Held seinen letzten Atemzug tut. Allerdings kann die Continue-Option hier das Schlimmste verhindern...

Der zweite entscheidende Wert ist Energy. Er repräsentiert die Magiemenge, die zum Zaubern zur Verfügung steht. Jeder Spruch kostet ein bestimmtes Maß Energie. Ist die gesamte Energie aufgebraucht, kann nicht mehr gezaubert werden. Um sie oder den Strengthwert wieder zu regenerieren, können blaue und orange Kugeln aufgenommen werden, die jeweils zehn Punkte des entsprechenden Wertes regenerieren. Stockt man den Energywert auf 990 Punkte auf, kann man eigentlich allen Kämpfen beruhigt ins Auge sehen...

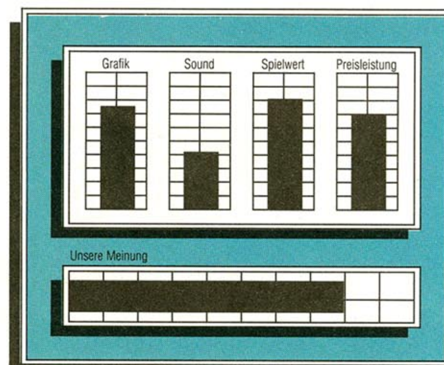
Ein Spiel für lange Abende

Mit einer Kapazität von vier Megabyte verspricht Spellcaster lange Stunden ungetrübten Spielspaß. Die Arcadensequenzen sind sehr anspruchsvoll und sorgen dafür, daß der Spieler die Geheimnisse nicht zu schnell entschlüsselt. Die Grafik ist sehr gut gelungen und vermittelt eindrucksvoll eine "japanische" Atmosphäre. Hat man sich erst einmal mit den Spielmechaniken vertraut gemacht, besteht Suchtgefahr. Freunde des Rollenspiels aufgepaßt: Hier kommt ein Leckerbissen. (mm)



Bildschirmfoto: Sega

In der exotischen Szenerie Japans sind ebenso exotische Feinde anzutreffen. Manche von ihnen haben die Fähigkeit, sich z.B. in einen Drachen zu verwandeln



Castlevania II – Simons Quest

System: NES
Preis: DM 99,95

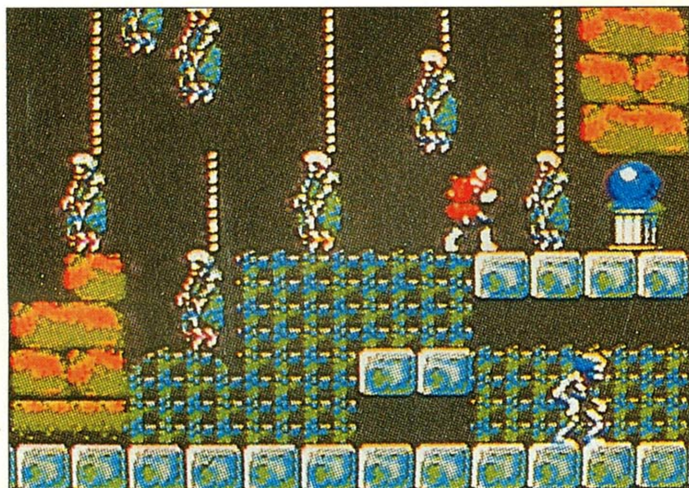

Bildschirmfoto: NES

Die Nacht der Erscheinungen!

Jahre ist es nun schon her, daß Simon Belmont das Böse, welches in Form von Dracula das Land unsicher machte, zerstört hat. Doch eines Nachts hat unser Held eine Erscheinung. Eine wunderschöne Frau erscheint ihm und sagt, daß er Dracula zwar zerstört, aber noch nicht endgültig vernichtet habe. Er solle sich auf den Weg machen, und die fünf Körperteile von Dracula finden, welche er dann in einem Feuer endgültig zerstören und somit Dracula für immer vernichten kann. Und dann, wie es bei wunderschönen Frauen nunmal so ist, verschwand auch diese, nachdem sie unserem Helden den Schlaf geraubt hatte. Und was ein wahrer Held ist, der versucht gar nicht erst weiterzuschlafen, sondern der macht sich sofort auf den Weg, die Welt zu retten.

Jump & Run Construction Set

"Das kenne ich doch alles irgendwoher", wird sich der Nintendo-Freak sagen, wenn er Castlevania II in sein NES packt. Und es kommt einem wirklich alles bekannt vor. Grafisch präsentiert sich Castlevania II, wie alle anderen Konami Jump-&-Run-Spiele. Aber lassen wir das, kommen wir zum Spielerischen. Unser Held ist jetzt unterwegs in Transylvania, um die Körperteile von Dracula zu finden. Tagsüber sind die Stadtbewohner Simon gegenüber freundlich gesonnen, da er ihnen geholfen hat, aber nachts sind immer noch die bösen Geister unterwegs, die jedem, der sich zu später Stunde auf die Straße wagt, das Leben schwermachen. Mit seiner Peitsche verteidigt sich Simon gegen das Böse. Aus der Stadt kann man in zwei Richtungen gehen. Natürlich unterscheiden sich beide Routen voneinander, und so ist die eine etwas schwieriger als die andere. Auch die Gegner wurden geändert, und so ist fast kein alter Bekannter mehr da, den man aus dem vorigen Spiel kennen könnte. Wie im ersten Teil, so ist Simon auch hier nur mit einer Peitsche bewaffnet, die er im Laufe des Spiels gegen andere, wirkungsvollere Waffen eintauschen kann.


Bildschirmfoto: NES

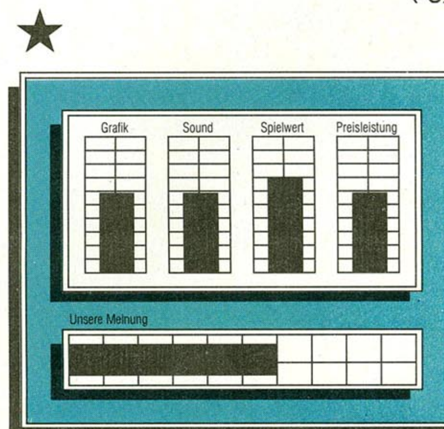
Das könnte doch etwa, nein, es ist sogar wirklich Castlevania II. Woran man das wohl erkennen kann?

Fazit

Wie bereits am Anfang erwähnt, ähneln sich die Konami Jump-&-Run-Spiele sehr stark, was die Vermutung aufkommen läßt, das hier wirklich mit einem Jump-&-Run-Construction-Kit gearbeitet wird. Das alles tut aber dem Spielspaß keinen Abbruch. Und so ist Castlevania II genauso komplex wie der Vorgänger. Man wird sich nicht mal eben ransetzen und drauflosspielen können. Hier wird Köpfchen gefordert. Die Grafiken sind den Leuten gut gelungen, der Sound gibt dem Spiel die richtige Untermalung, die man braucht, um die Stimmung so richtig schön gruselig zu machen. Zusammenfassend möchte ich sagen, daß trotz der anfänglich geübten Kritik Castlevania II – Simons Quest ein gutes Modul ist, das bestimmt für langen Spielspaß geeignet ist.

(rg)

★



P-47 - The Freedom Fighter

System: PC-Engine
Vertrieb: Gamesworld, München
Preis: 99 DM

★★

Bildschirmfoto: PC-Engine

Für die Freiheit!

Wir sind mal wieder die Bösen. Nun, nicht direkt wir, aber unsere Vorfahren mußten in dem Spiel P-47 als Bösewichter herhalten. So fliegt ein einsamer Held in seinem Flugzeug durch die deutschen Zonen, um für sich und seine Kameraden die Freiheit zu erkämpfen. Das wäre also die Hintergrundstory zum Spiel. P-47 präsentiert sich als horizontal scrollendes Shoot'em Up der Mittelklasse, das im ersten Moment an den Uralthit Scramble erinnert. Man fliegt also mit der P-47 durch verschiedene Landschaften und muß dabei versuchen, so vielen bösen Gegnern wie möglich den Garaus zu machen. Dies entwickelt sich im Laufe des Spiels doch als recht schwer, da die Bösen die schlechte Angewohnheit haben, sich zu wehren. So begegnen einem diverse Gegner, die sich beim zweiten Blick als Panzer, Flugzeuge und Hubschrauber entpuppen.

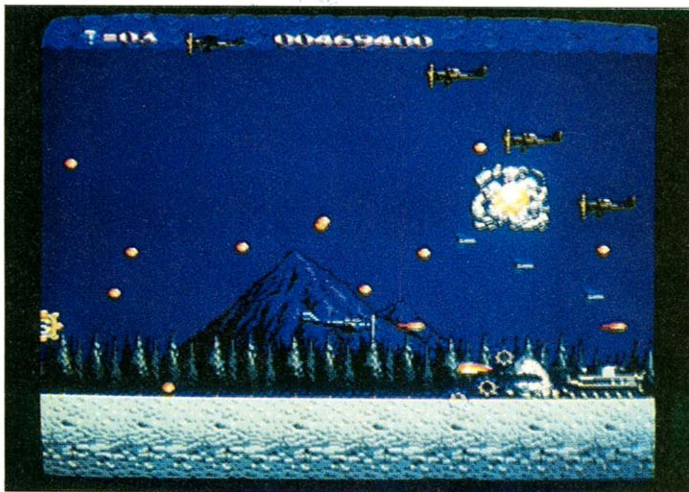
Von Extrawaffen und anderen Dingen!

Ein paar von den Hubschraubern hinterlassen, nach dem man sie vernichtet hat, einen Punkt, in dem sich ein Buchstabe befindet. Der geneigte Shoot'em-Up-Fan unter unseren Lesern wird sich sicherlich schon denken, was es damit auf sich hat. Es sind die schon zur Grundausstattung eines jeden Ballerspiels gehörenden Extrawaffen, mit deren Hilfe man es leichter haben soll, sich der Feinde zu erwehren. Die Bonuswaffen können sich sehen lassen. Ihre Palette reicht von Missilles über Bomben und geht bis zu Extrafliegern. Und jetzt raten wir mal gemeinsam, was uns am Ende eines jeden Levels erwartet? Ein Schriftzug, der sagt:" Congratulations you completed this Level!". Nein, das ist falsch. Am Ende treffen wir wieder auf einen Bösewicht, der uns das Leben besonders schwermacht. Hier tritt er in verschiedenen Gestalten, wie zum Beispiel Flugzeugen, Panzern etc.,auf.

Ballern satt!

Eigentlich ist P-47 ein gut gemachtes Shoot'em Up für die PC-Engine. Die Grafik ist recht ordentlich gelungen, wenn auch gegenüber der Arcade-Version einige Abstriche gemacht wurden. Es sind zwar keine wesentlichen Veränderungen, aber so fehlt zum Beispiel der riesige Geschützzug, der sich im Original über fast vier Bildschirme erstreckt. Über mangelnde Action wird sich hier sicherlich keiner beschweren können. Teilweise geht auf dem Bildschirm so dermaßen die Post ab, daß nur noch eines hilft: Augen zukneifen und durchfliegen. Der Sound ist ziemlich mager ausgefallen, was dem Spielspaß etwas Abbruch tut. Da wir gerade beim Thema Spielspaß und Spielmotivation sind. Warum müssen eigentlich immer die Deutschen für solche Spiele herhalten? Ich hätte absolut nichts gegen P-47, wenn nicht am Ende des dritten Levels ein richtig großer Wehrmachtspanzer in den Screen reinrollen würde. Aber was ein richtiger Ballerspielfreak ist, den stört so etwas überhaupt nicht. Zudem ist es nur ein Sprite, welches auf dem Schirm erscheint und nach reichlichem Beschuß wieder verschwindet. Wer gerne ohne große Hintergrundstory spielt und wer Action pur sucht, wird sicherlich in P-47 eine Cartridge finden, die ihm zusagt.

(rg)



Bildschirmfoto: PC-Engine

Action satt wird teilweise in den höheren Levels geboten. Wie zum Beispiel hier im dritten

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung

Alex Kidd in Devils Castle

System: Sega Mega Drive
Vertrieb: CWM Vienenburg
Preis: 139 DM



Bildschirmfoto Mega Drive

Alex Kidd treibt nun auch auf dem Sega Mega Drive sein Unwesen. Grafik und Sound lassen dieses Spiel zu einem Erlebnis werden

Alex Kidd goes 16 Bit

Sicherlich steckt hinter Alex Kidd eine interessante Geschichte, über die ich Ihnen auch gerne berichten würde. Allein, das Ganze ist in Japanisch, und leider ist unser Hieroglyphenexperte auf Urlaub. Somit war es leider nicht möglich, Genaueres darüber zu erfahren. Doch schon nach wenigen Spielen zog dieses neue Alex-Kidd-Spiel mich derartig in seinen Bann, daß die Hintergrundstory schnell in Vergessenheit geriet. Grundsätzlich ist Alex Kidd in Devils Castle ein Jump and Run feinster Machart, das zusätzlich mit vielen Extras überrascht. Das erste Level führt durch eine Stadt, in der einige Autos einen eigenen Willen entwickelt haben: Sie stellen Alex Kidd nach. Berühren diese Autos Alex, ist ein Bildschirmleben verloren. Das ganze Szenario, übrigens in einer ausgefeilten und farbenprächtigen Grafik dargestellt, scrollt dem kleinen Alex hinterher, er befindet sich also immer in der Mitte des Monitors. Wie bei Jump-and-Run-Spielen üblich, gibt es auch hier viele Plattformen, auf die Alex springen kann. Hier mußte ich überrascht feststellen, daß nicht nur links und rechts gescrollt wird, das Spielfeld setzt sich auch nach oben und unten fort. Auf den Plattformen findet Alex Kidd Kisten, die Bargeld enthalten. Mit diesem Geld kann er nun in eine der Spielhöllen, von denen in jedem Level mehrere vorhanden sind. Dort muß gegen einen ausgefuchsten Gegner das Spiel 'Stein, Schere, Papier' gespielt werden, was allerdings nur geht, wenn man in der Lage ist, den nötigen Einsatz zu bringen.

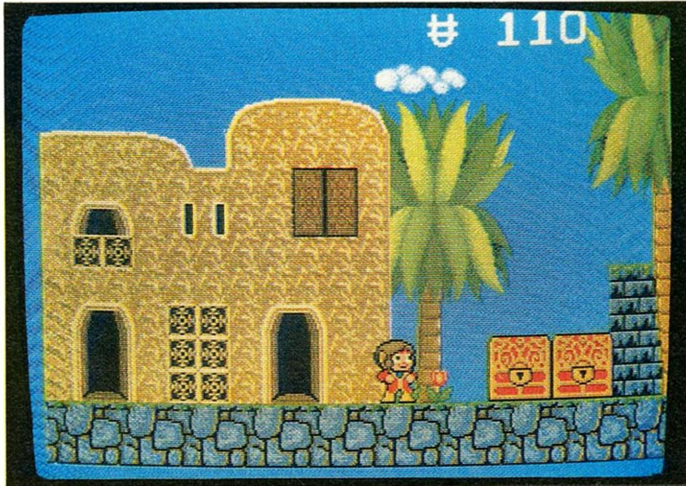
Geheime Levels und viele Extras

In den Spielhöllen gibt es allerdings nicht noch mehr Geld zu gewinnen, sondern Extra-Ausrüstung, die Alex das Leben sehr erleichtern. Da gibt es Pogostöcke, mit denen Alex höher springen kann und so an bisher unerreichbare Schatzkisten kommt, Tretthubschrauber, die ihm das Fliegen ermöglichen, und Motorräder, mit denen fast alles überfahren werden kann. Besonders hilfreich ist eine magische Kette. Diese Kette zeigt beim 'Stein, Schere, Papier' an, welches Symbol der Kontrahent gerade ausgewählt hat. Neben diesen Extras entdeckte ich in den meisten Levels geheime Räume, die besondere Reichtümer und sogar Extraleben enthalten. Zone für Zone muß Alex durchqueren, wobei er mit immer neuen Landschaften konfrontiert wird. Die schon erwähnte Stadt weicht einem Ozean, dem wiederum eine Wüstenlandschaft folgt, die vor einer Pyramide endet, die dann durchquert werden muß. Hinter der Pyramide erwartet Alex ein dichter Wald, der sich bis vor einen hohen Berg erstreckt.

Alex Kidd auf Erfolgskurs

Alex Kidd ist auf Sega Telespielen kein Unbekannter mehr, und jedes neue Spiel um diesen Charakter unterschied sich deutlich von seinen Vorgängern. Diese Regel bestätigt dieses neue Spiel in allen Punkten. Die Grafik ist fantastisch, das Spielgeschehen fesselnd, der Sound hörenswert. Die Möglichkeiten des Mega Drives wurde auch bei diesem Spiel nicht voll ausgeschöpft, jedoch: Was in diesem Rahmen realisiert wurde, ist sein Geld wert und bringt auch auf lange Sicht viel Spielspaß.

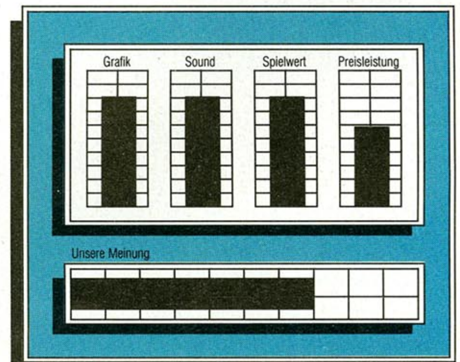
(hs)



Bildschirmfoto Mega Drive



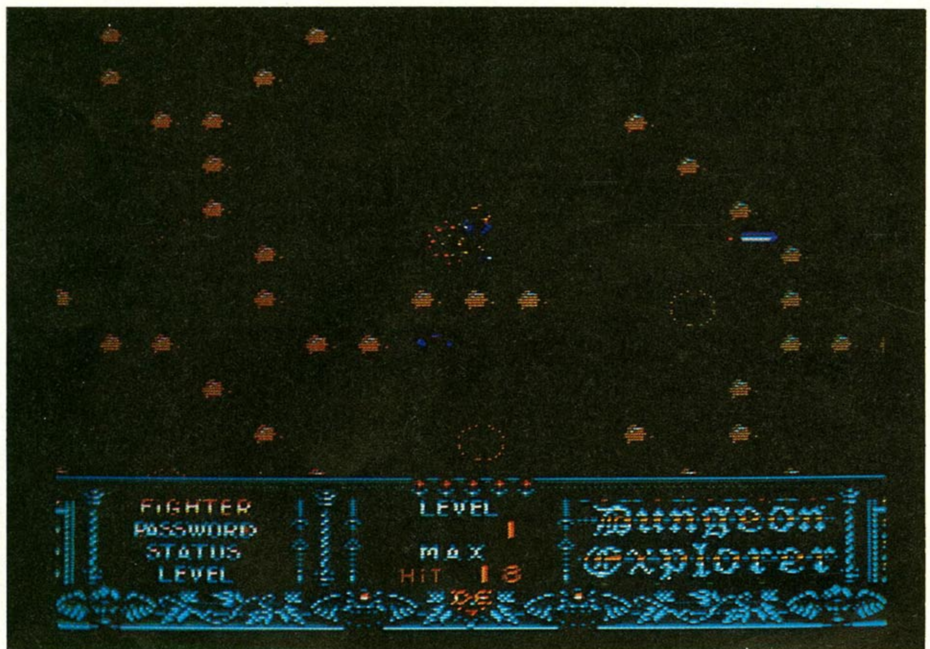
Durch die verschiedensten Szenarien führt Alex' Weg zum Teufelsschloß, doch bis er dort ankommt, muß er noch viele gefährliche Situationen meistern



Dungeon Explorer

System: PC Engine
Preis: 119,– DM





Bildschirmfoto: PC Engine

Rollenspiel japanisch mit Actionbeilage und Monstersalat ...

Um es gleich vorwegzunehmen, Japanisch ist sicher eine interessante Sprache, der in diesen Breiten leider nur die wenigsten mächtig sind. Trotzdem haben wir uns den Dungeon Explorer einmal genau angeschaut. Mangelnde Sprachkenntnisse haben wir durch die Try-and-Error-Methode kompensiert und auf diese Weise den Charakter schon einmal ins zehnte Level befördert.

Ziel des Spieles ist es, in den diversen Dungeons zahlreiche Monster zu erschlagen bzw. zu umgehen. Ist man ein Stück weit vorgedrungen, wird man mit dem Oberbösewicht des Dungeons konfrontiert. Gelingt es, diesen zu besiegen, hinterläßt der Oberfiesling einen leuchtenden Diskus sowie das Passwort für die nächsthöhere Charakterstufe. Die Aufnahme des Diskus befördert den Charakter in das nächsthöhere Level und öffnet eine versteckte Treppe, mit deren Hilfe man den Ausgang in kurzer Zeit erreicht.

Die Monster, die ständig versuchen, dem Charakter das Lebenslicht auszublasen, sind zum Teil recht hartgesotten und brauchen oft eine ganze Anzahl von Treffern, bis sie das Zeitliche segnen. Zum Glück gibt es eine ganze Reihe von Items, die das Vorankommen erleichtern.

Generatoren

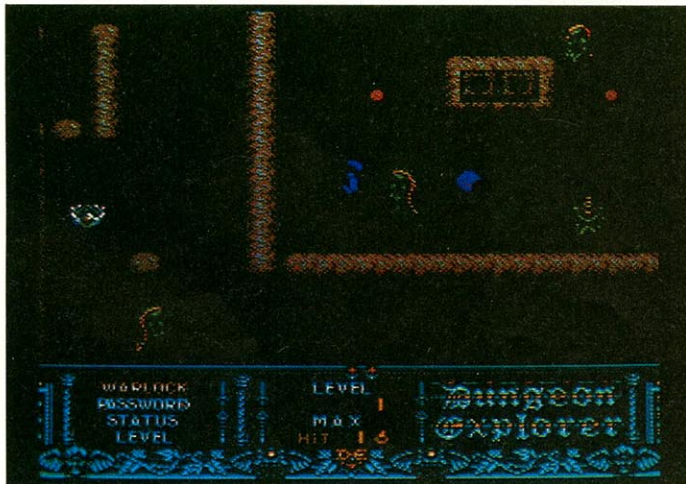
Viele Spieler haben sich insgeheim schon die Frage gestellt, wo die Unmengen von Monstern eigentlich herkommen. In Dungeon Explorer ist die Antwort auf diese Frage schnell gefunden. Animierte Öffnungen im Boden schicken von Zeit zu Zeit neue Monster in die Umgebung, das Vernichten von Generatoren ist demzufolge das Gebot der Stunde. Sind innerhalb eines Screens sämtliche Generatoren vernichtet, kann der Spieler sich in Ruhe umsehen und die Location erkunden. Wird allerdings das Bild gewechselt oder ein Haus betreten, sind alle Generatoren regeneriert. Ein gewisses strategisches Denken ist somit unumgänglich.

Um sich besonders in den Dungeons der Feinde erwehren zu können, gibt es einige Hilfsmittel, die wir bereits entschlüsseln konnten. Ein blinkender Schuh z.B. befähigt den Charakter zu einer schnelleren Fortbewegung, während die Phiolen den Stärke- oder Attackewert kurzfristig heraufsetzen. Bisweilen sind auch einzelne Personen in den Dungeons zu finden, die man berühren kann, um mit ihnen zu sprechen. Einige dieser Personen statten daraufhin unseren Helden mit einem zeitlich begrenzten Schutzschild aus, der ihn fast unverwundbar macht. Zu Beginn kann der Spieler zwischen sechs Charakteren seinen Favoriten aussuchen. Die Auswahl ist reichlich, und so stehen ein Dieb, ein Kämpfer, ein Priester, ein Barde, eine Hexe und ein Warlock zur Wahl. Wer den Gameadapter besitzt, kann übrigens mit bis zu fünf Personen gleichzeitig spielen!

Es lohnt sich,...

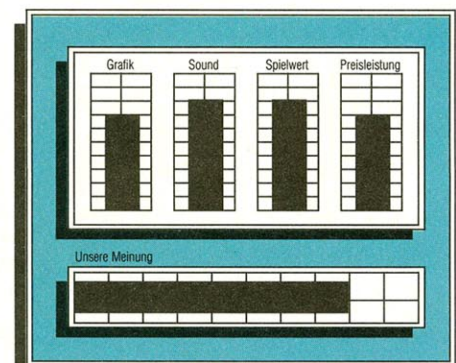
...auch wenn man des Japanischen nicht mächtig ist. Mit ein bißchen guten Willen kann sich der Rollenspielfan hier eine spannende und interessante Welt erschließen. Mit einer guten Grafik und einer schnellen und präzisen Steuerung versehen, kann Dungeon Explorer den Spieler bis zur völligen Erschöpfung an den Screen fesseln. Wir möchten Ihnen den Dungeon Explorer trotz der Sprachhürde ans Herz legen.

(mm)



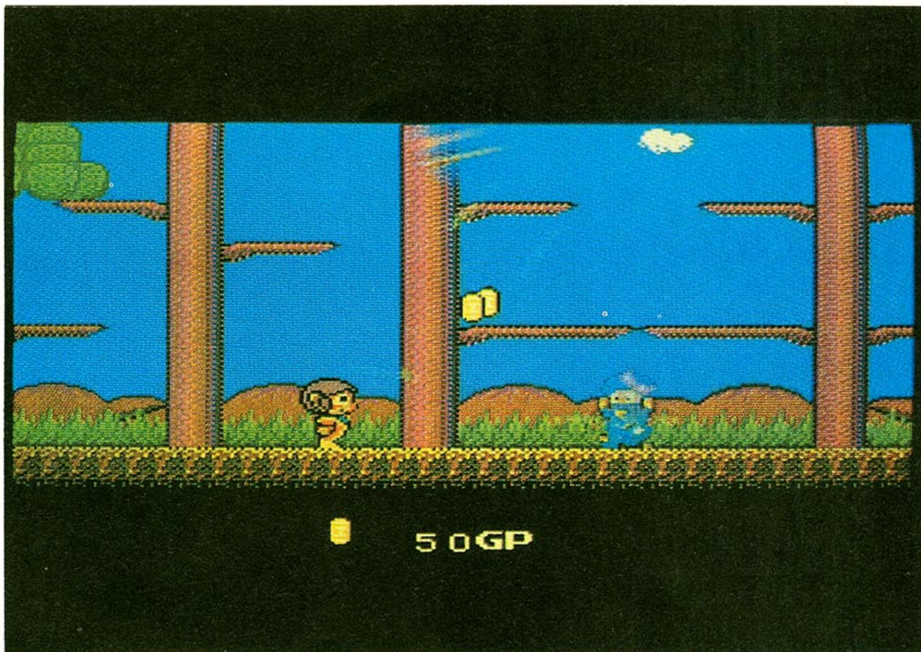
Bildschirmfoto: PC Engine

Dungeon Explorer versetzt Sie in eine fantastische Welt voller Monster und Magie, Fallen und Schätzen. Wird es Ihnen gelingen, den Dungeons alle Geheimnisse zu entreißen?



Alex Kidd: High Tech World

Hersteller: Sega
Preis: DM 79,95



Bildschirmfoto: Sega

Seine königliche Eminenz

Jetzt ist er also da, der dritte Teil der Alex-Kidd-Saga. Und, so viel vorweg, er schlägt seine Vorgänger um Längen! Das Leben ist für einen Kronprinzen nicht unbedingt einfach, sondern eher langweilig als interessant. Da freut es einen natürlich, wenn man hört, daß in der Nachbarschaft eine neue Spielhalle aufgemacht hat, die dann auch noch den klangvollen Namen "High Tech World" trägt. Es gibt nur ein Problem für Alex: Um zur Spielhalle zu finden, braucht er eine Karte, auf der der Weg eingezeichnet ist. Doch, oh weh, die Karte wurde in acht Teile zerrissen, und Alex muß durch das väterliche Schloß laufen, um sie zu finden und zusammenzusetzen. Doch das ist schwerer, als es zuerst scheint. Denn viele Leute erklären sich erst dann bereit, die Teile der Karte herauszurücken, wenn Alex Kidd bestimmte Dinge getan hat. So muß er zum Beispiel bei seiner Hauslehrerin eine Prüfung machen, in der ihm zehn Fragen gestellt werden, die er beantworten muß. Da sind vielleicht Fragen dabei, da sträuben sich einem die Haare, oder wissen Sie etwa, wie der 15. Level von Space Harrier heißt?

Nachdem Alex es geschafft hat, alle Teile der Karte zu finden, kommt die erste Action-Sequenz dieses Spiels.

Eine Kult-Cartridge für Sega!

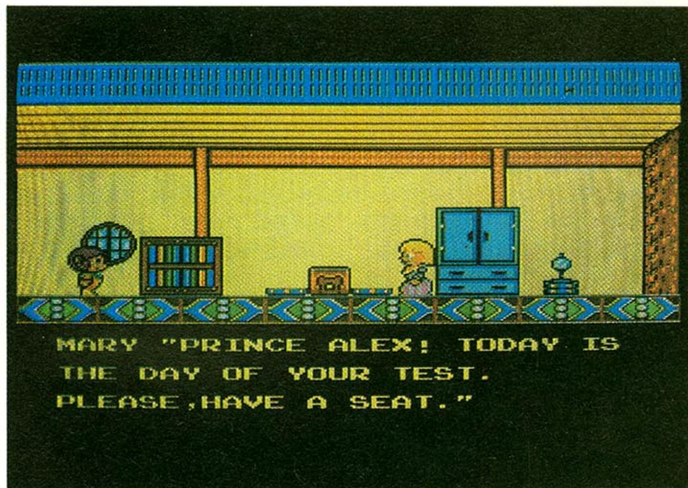
Alex muß sich seinen Weg durch den Wald bahnen und wird dabei von blauen Ninjas gestört. Natürlich kann Alex sich dieser Gegenspieler erwehren. Während er dieses tut, sollte er nicht vergessen, die Goldstücke aufzusammeln, die überall im Wald verteilt sind, da er sich dafür in der Stadt diverse Gegenstände kaufen kann. Sollte er es bis in die Stadt geschafft haben, beginnt der letzte Teil des Abenteuers: die Suche nach dem Travel-Paß. Diesen braucht er, um durch einen Checkpoint zu kommen, welcher gleichzeitig der Eingang zur High Tech World ist. Doch um den Travel-Paß zu bekommen, muß Alex mit den Leuten in der Stadt reden. Und diese haben den Nachteil, nicht sehr gesprächig zu sein.

Fazit



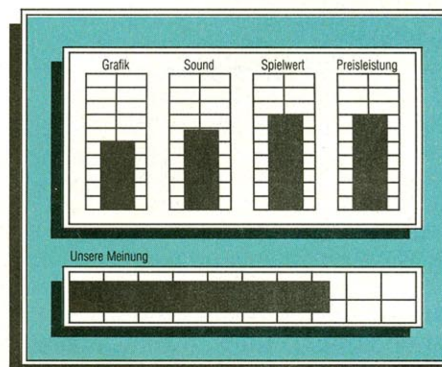
Alex Kidd III ist das Ultimo der Alex-Kidd-Serie. Das Programm wurde von vorne bis hinten durchdacht. Die Grafiken sind zwar nur durchschnittlich, aber das reicht bei diesem Programm vollkommen aus. Denn dieses Spiel braucht einfach keine gute Grafik, um zu gefallen. Es lebt von seinem Spielwitz und der Motivation. Auch die Mischung zwischen Adventure- und Arcade-Sequenzen ist den Sega-Leuten gut gelungen. Der Sound könnte von manchen Leuten auf die Dauer als störend empfunden werden, aber den eingefleischten Alex-Kidd-Fans wird er gefallen. Insgesamt gesehen, ist Alex Kidd III eine Cartridge, die sich von allen Neuerscheinungen mal wieder glänzend abhebt. Hier wurde gekonnt eine Synthese aus Adventure- und Arcade-Game geschaffen, wie es besser nicht sein könnte. Alex Kidd III ist der Glanzpunkt der Alex-Kidd-Saga. Gespannt sind wir nur, ob es noch einen vierten Teil geben und wie dieser dann aussehen wird.

(rg)



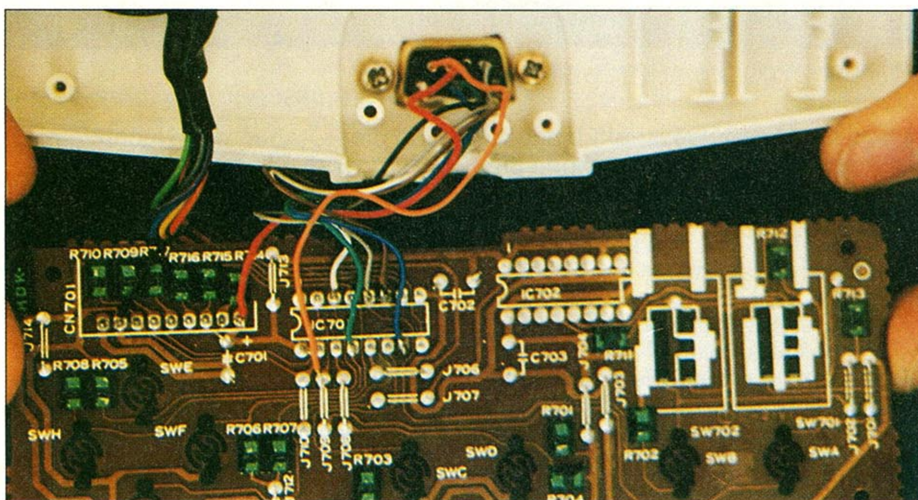
Bildschirmfoto: Sega

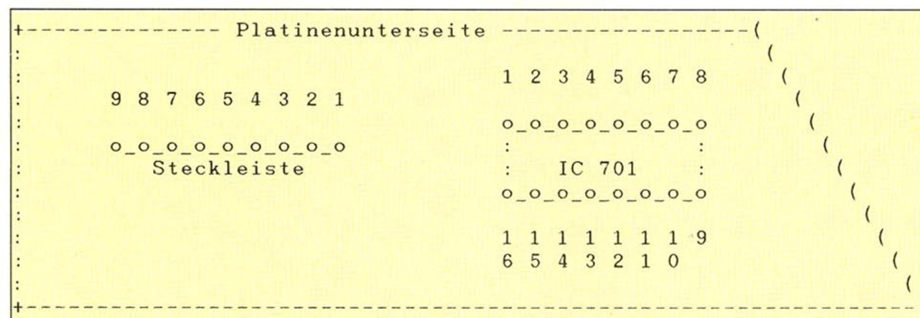
Alex Kidds Lehrerin hat heute einen Test für ihn! Wie heißt der 15. Level von Space Harrier?



Bastelstunde

Das leidige Problem, wenn man an einer Konsole spielt, kennt wohl jeder: Dank der hervorragenden JOYPADS kann man von Highscores absehen. Für Sega- und Nintendo-Konsolen gibt es seit neuestem genug Joysticks, die sich problemlos anschließen lassen. Nur die PC-Engine wurde hier bisher stiefmütterlich behandelt. JOYSTICK schafft hier Abhilfe.





```
+------------- Platinenunterseite -----------------(
:                                                   (
:                            1 2 3 4 5 6 7 8         (
:      9 8 7 6 5 4 3 2 1                              (
:                            o_o_o_o_o_o_o_o           (
:      o_o_o_o_o_o_o_o_o     :             :            (
:         Steckleiste        :   IC 701    :             (
:                            o_o_o_o_o_o_o_o              (
:                                                          (
:                            1 1 1 1 1 1 1 9                (
:                            6 5 4 3 2 1 0                   (
:                                                             (
+--------------------------------------------------------------(
```

In das Joypad der PC-Engine wird nur ein Stecker eingebaut, der als Adapter für herkömmliche Joysticks dient. Am Joystick selbst wird ein anderes Kabel montiert, das eine zusätzliche Leitung für den zweiten Button hat. Bevor wir den Lötkolben anheizen, brauchen wir aber noch ein paar Bauteile:

01 PC-Engine Joypad (klar)
01 Joystick mit zwei Buttons
01 Neunadriges Kabel (zirka 2 m)
01 9pol Sub-D Buchse mit Gehäuse
01 9pol Sub-D Stecker (Gehäuse?)
02 Schraube M3 mit Mutter zirka 6 mm (oder passende Popnieten)
08 Kabelstückchen zirka 8 cm

Kapitel 1: Umbau des Joypads

Befassen wir uns zuerst mit dem Einbau des Sub-D-Steckers in die Gehäuseoberseite des Joypads. Nach dem Abnehmen der Gehäuseoberseite wird der Sub-D Stecker an dem höchsten Punkt des Joypads (die Beule in der Mitte) mit den beiden Schrauben befestigt, nachdem man irgendwie die Löcher für Schrauben und Stecker in das Gehäuse bekommen hat. (Nagelschere, Schraubendreher, Lötkolben, Bohrmaschine, Feile, Dynamit o.ä). Wem das zu schwer scheint, kann auch das Kabel neben dem Originalkabel herausführen und den Stecker mit einem Gehäuse verschönern. Nun werden die acht Kabelstückchen für die Verbindung des Steckers mit der Platine gebraucht. Sie werden, wie auf Bild #1/ Bild #2 gezeigt, verbunden. Hat man alle Verbindungen gezogen, kann man das Joypad wieder zusammenbauen. Ein eingesteckter Joystick müßte bis auf den zweiten Button schon voll funktionsfähig sein.

Kapitel 2: Umbau des Joysticks

Eigentlich braucht man nur eine Leitung zum zweiten Feuerknopf. Leider haben die meisten Joysticks aber nur Verbindungskabel mit sechs Leitungen (außer z.B. Multifunktion 2002). Deshalb brauchen wir jetzt die Sub-D Buchse und das 9pol. Kabel. An die Buchsen werden nun gemäß der im Bild #1 gezeigten Farb- und Pinbelegung alle Leitungen des Kabels angelötet. Nach dem Anschrauben des Steckergehäuses auf die Buchse befassen wir uns nun mit dem anderen Ende des Kabels. Die einzelnen Adern werden nach dem Öffnen und Entfernen des alten Kabels am Joystick gemäß Bild #1 an die Kontakte gelötet und der Joystick wieder zusammengebaut. Wenn nun auch diese Hürde genommen wurde, kann man sowohl die PC-Engine als auch seinen Computer mit diesem Joystick betreiben. Auf jeden Fall wird man jetzt bei Dragon Spirit oder R-Type besser den Gegnern trotzen können.

(Karsten Obarski/rg)

(Die Pin-Nummern des Sub-D Steckers sind auf dem Stecker selbst eingeprägt)

Stecker		Farbe		Platine
Pin1	(UP)	White	mit	Pin 3 des IC
Pin2	(DOWN)	Blue	mit	Pin10 des IC
Pin3	(LEFT)	Green	mit	Pin13 des IC
Pin4	(RIGHT)	Brown	mit	Pin 6 des IC
Pin5	(FIRE3)	Yellow	------------------	
Pin6	(FIRE1)	Orange	mit	Pin 2 des IC
Pin7	(+5V)	Red	mit	Pin16 des IC
Pin8	(GND)	Black	mit	Pin 8 des IC
Pin9	(FIRE2)	Grey	mit	Pin 5 des IC



Roland Hartz und Ralf Böwing, Programmierer von Kampf um Eriador und Return to Earth schreiben Computerspiele, nicht um damit das große Geld zu machen, sondern einfach "just for fun"

Billerbeck

Wir Programmierer aus ~~Bullerbü~~

In der letzten Ausgabe haben wir das Spiel Return to Earth im Rahmen der Public-Domain-Ecke vorgestellt. Wir hatten nun die Möglichkeit, direkt von den Programmierern, Roland Hartz und Ralf Böwing aus Billerbeck, einem kleinen Städtchen zwischen Münster und Coesfeld, Stellungnahme zur Entstehung und Entwicklung dieses Spieles zu bekommen.

Als erstes stellte sich uns natürlich die Frage, warum Return to Earth eigentlich als Public-Domain-Produkt vermarktet wurde, da das Spiel ja an und für sich auch mit kommerziellen Produkten konkurrieren kann. Sehr überrascht waren wir deshalb von der Antwort:

"Wir wollten eigentlich nur zeigen, daß man mit wenig Aufwand ein Spiel auf den Markt bringen kann. Besonders in der deutschen Public-Domain-Szene tut sich sehr wenig. Es wird viel zu viel von dem amerikanischen Sektor nach Deutschland gebracht; von den deutschen Programmierern kommt eigentlich fast nur heiße Luft. Deswegen wollten wir alle Leute dazu motivieren, sich auch mal selbst hinter die "Kiste" zu setzen, und nicht nur kommerzielle Software zu konsumieren. Ein Programm zu schreiben ist einfacher, als man denkt. Wie wir zu dem Public-Domain-Vertrieb kamen, ist eigentlich ganz einfach, da wir Rainer Wolf schon von früher her kennen. Für ihn haben wir ja auch schon das Strategiespiel Kampf um Eriador geschrieben, das auf der RW 14 enthalten ist. Bei diesem Spiel haben wir übrigens erst angefangen, den Amiga zu programmieren."

Als nächstes wollten wir wissen, wie lange man denn an dem Projekt "Return to Earth" gesessen hat.

"Diese Frage können wir eigentlich gar nicht konkret beantworten. Als kommerzielle Spiele, wie z.B. Elite, auf dem Markt erschienen, wollten wir fast schon aufhören, aber da hatten wir schon zuviel Zeit in Return to Earth investiert. Na ja, und dann ist es halt irgendwann einmal fertig gewesen. Schwierigkeiten hatten wir lediglich mit der Hardware, da wir keine Festplatte für unseren Rechner hatten und der Speicherplatz vorn und hinten nicht ausreichte. Irgendwie haben wir es dann aber doch noch geschafft, dieses Problem softwaremäßig zu umgehen. Als Pate für unser Werk hat uns übrigens Isaac Asimovs Buch "Rückkehr zur Erde" gestanden. Es ist immer wieder verblüffend, wie viele Computerspiele aus Büchern entstanden sind. Besonders die Science-Fiction- und Fantasy-Literatur ist immer wieder eine beliebte Vorlage für Spielesoftware."

So, da bleibt uns eigentlich nur noch, den beiden für ihre nächsten Projekte "gutes Schaffen" zu wünschen. Hier haben zwei Leute gezeigt, daß man keine Scheu zu haben braucht, eigene Schritte in der Programmierung zu tun. Wenn Sie selbst kleinere oder größere Programmchen entwickelt haben, scheuen Sie sich nicht davor, diese einem PD-Vertreiber anzubieten, denn nur wenn Sie in Aktion treten, kann sich der deutschsprachige Public-Domain-Sektor entwickeln.

(br)

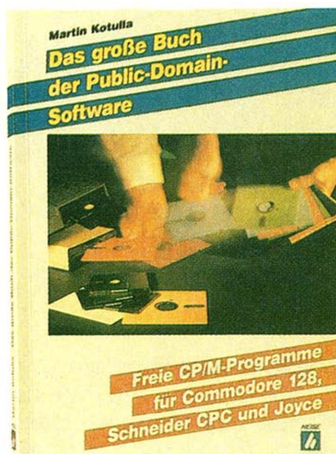
PD à la carte

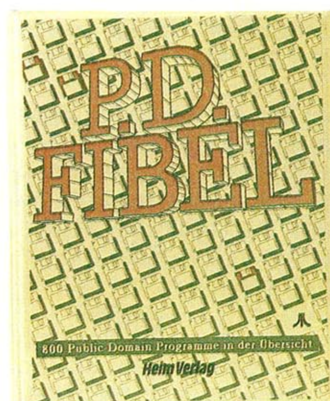
Immer wieder werde ich gefragt, wo man ausführliche Informationen über Public-Domain-Programme für bestimmte Computersysteme erhalten kann. Ein Informationsdefizit, dem sich einige Neuerscheinungen auf dem Buchsektor widmen. Grund genug, diese Bücher einmal genauer zu betrachten!

Informationsmangel muß nicht sein

Wie oft kommt es vor, daß man sich eine PD-Diskette besorgt hat, aber dank der überaus dürftigen Anleitung zu manchen Programmen (wenn überhaupt vorhanden) kaum etwas damit anfangen kann?

Damit dem ein Riegel vorgeschoben wird, aber auch um die verschiedenen Produkte kurz und bündig vorzustellen, hat man sich etwas einfallen lassen, und zwar Publikationen, die den Public-Domain-Freund durch die wirren Welten der Low-Cost-Produkte führen sollen.





Gerade auf dem Amiga kann man grundsätzlich drei Bücher aus dem Technic Support Verlag empfehlen, die die großen Public-Domain-Reihen wie Fish, Panorama, Faug, etc. ausführlich dokumentieren. Hier wird, angefangen vom grundsätzlichen Arbeiten mit den PD-Disketten, auf einzelne Programme der Public-Domain-Serien eingegangen. Aber die Programme werden nicht nur vorgestellt, sondern es werden auch Hilfestellungen zu den stellenweise recht dürftig ausgefallenen Programmdokumentationen gegeben. Somit kann sich jeder Amiga-Besitzer, der ein wenig in der Public-Domain herumschnüffeln möchte, ausführlich und gut informieren, welche Programme für ihn in Frage kommen.

Das große Amiga Public Domain Buch
(Teil eins bis drei)
Technic Support Verlag
Preis: jeweils 49 DM

Auch für den Atari ST sei ein Werk erwähnt, das über 800 Public-Domain-Programme bespricht. Es wird vom Heim Verlag unter dem Namen »Die PD-Fibel« herausgegeben und unterliegt einem Update-Service, was bedeutet, daß alle sechs Monate eine hundertseitige Ergänzung erscheint, wobei der Seitenpreis 8 Pfennig beträgt. Hier kann sich der Atari-ST-Besitzer registrieren lassen, um jederzeit auf dem aktuellsten Stand zu sein.

Die PD-Fibel
Heim Verlag
Preis: 59 DM

»Das große Buch der Public-Domain-Software« nennt sich ein PD-Führer, der vom Heise Verlag herausgegeben wurde. In diesem Buch werden verschiedene CPM-Produkte für die Computersysteme Commodore 128, Joyce und Schneider CPC beschrieben. Spielefreunden sei dieses Buch jedoch nicht anzuraten, da außer dem Colossal Cave Adventure lediglich der Programmierer angesprochen wird.



Das große Buch der Public-Domain-Software
Heise Verlag
Preis: DM 34,80

PC-Besitzer sollten sich das Buch »Hilfsprogramme-Utilities-Tools« aus dem rororo-Verlag einmal ansehen. Es enthält Bedienungsanweisungen und Tips für Utility-Programme aus der PC-SIG-Reihe. Dieses Buch wendet sich vor allem an die MS-DOS-Anwender, die mit den üblichen englischen Dokumentationen Probleme haben.

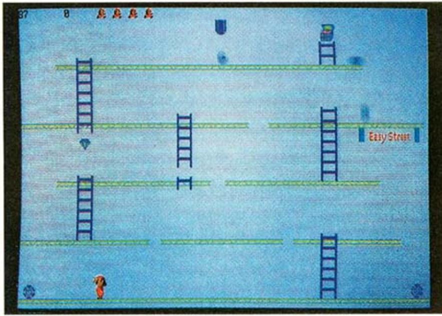
Hilfsprogramme-Utilities-Tools
rororo-Verlag
Preis: DM 16,80

Wolf Computertechnic arbeitet zur Zeit daran, deutsche Fish-Disketten auf den Markt zu bringen. Hier werden alle Anleitungen der Fish-Serie original 1:1 ins Deutsche übersetzt, um den Amiga-Besitzern, die Probleme mit der englischen Sprache haben, die Arbeit zu erleichtern. Diese Disketten bleiben weiterhin Public-Domain-Produkte und sind für 10 DM erhältlich. Ein Beispiel, das sich einige andere Vertreiber zu Herzen nehmen sollten...

(br)



PD-Kurzreviews


Bildschirmfoto MS-DOS

Aldo's Adventure

System: MS-DOS

Der AT lernt laufen

Ein Jump and Run der Marke Donkey Kong präsentiert sich auf der Diskette Nr. 9764 von Redysoft. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel ist jedoch eine Einschränkung zu machen: Es läuft leider nur auf ATs mit VGA-bzw. EGA-Karte.
Aldo, unser kleiner Pixelheld, ist immer auf der Suche nach verborgenen Schätzen. Jedoch ist die Suche kein leichtes Unterfangen, da ihm viele Fallen das Leben schwermachen. Nicht nur, daß der Boden unter seinen Füßen etliche Löcher aufweist, über die er springen muß, nein, auch Leitern müssen überwunden und gefährlichen Gegenständen ausgewichen werden.
Der zu bewältigende Parcours gliedert sich in mehrere Ebenen, die, wie bereits erwähnt, durch Leitern verbunden sind. Auf den etwas abfälligen Ebenen kommen von Zeit zu Zeit verschiedene Gegenstände heruntergerollt, die es zu überspringen gilt, wenn man nicht eines der vier Aldoleben verlieren will, denn die Berührung dieser Objekte ist für unseren kleinen Pixelhelden tödlich. Hat man einmal den Weg nach oben geschafft, denn dort befindet sich meist der Schatz, gelangt man in das nächste Level.
Mit Aldo's Adventure liegt ein Hüpf- und Laufspiel vor, das bei Freunden dieses Spielgenres auf regen Anklang stoßen wird.

Steckbrief:
Name: Disk Nr. 9764
Quelle: Redysoft
Preis: ca. 10 DM
Voraussetzung: IBM PC/AT bzw. Kompatible mit VGA- oder EGA-Karte.

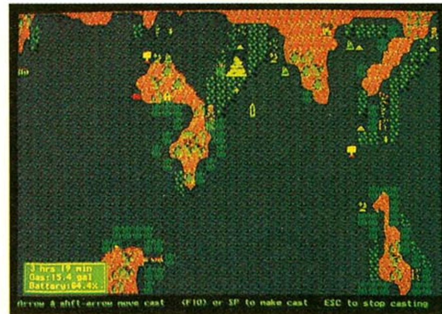
(br)

Disk. S-176

System: MS-DOS

Angeln für Fortgeschrittene

War Angeln bis dato ein Vergnügen, dem nur Personen mit viel Zeit und der nötigen Geduld nachgehen konnten, steht mit Basstour nun jedem die Welt des Angelns offen. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Revieren wählen und unter Wettkampfbedingungen zum Angeln antreten. Erfreulicherweise wurde hier gesteigerter Wert auf eine sehr realistische Wiedergabe des Geschehens gelegt.


Bildschirmfoto MS-DOS

Von der Auswahl der Angelruten bis hin zu einer Auswahl von einigen tausend verschiedenen Ködern findet der Angelfreund alles vor, was auch im heimischen Angelkasten vorhanden sein könnte. Ausgehend von der Vogelperspektive kann der Spieler das gesamte Revier überblicken und mit Hilfe eines kleinen Bootes die fischverdächtigen Bereiche ansteuern. So steht ein kleiner Außenbordmotor ebenso zur Verfügung, wie ein Satz Paddel (Angelprofis wissen, daß bei Benutzung des Außenborders die Fische leicht verscheucht werden); Strategie ist also erforderlich, wenn man im Wettstreit mit den anderen Teilnehmern eine gute Plazierung erreichen will. Dabei ist die Wahl der richtigen Angel und des Köders von entscheidender Bedeutung, ganz wie am Ufer des heimischen Gewässers. In der Praxis hat sich eine mittlere Rute, bestückt mit einem Subsurface-Köder in Metallicfarben sehr gut bewährt. Der Realismus dieser Simulation kann auch einen langjährigen Angler bisweilen verblüffen. Wer des öfteren am Teich sein Glück versucht, der kennt die Gefahren, die Schilf und Schlinggewächse bergen. So mancher Köder fand dort bereits seine letzte Ruhestätte. Basstour läßt hier den Angler nicht im Regen stehen, und simuliert zum Teil in frustrierender Weise die wirklichen Verhältnisse. Gefangene Fische werden gemessen, und bei Einhaltung des Mindestmaßes in den Aerator verfrachtet. Dies ist ein belüftetes Behältnis, in dem die Fische auch über einige Stunden am Leben erhalten werden können. Denn beim Wiegen am Ende des Turniers zählen selbstverständlich nur die noch lebenden Fische.
Es ist wirklich erstaunlich, mit wieviel Liebe zum Detail das Thema Angeln hier umgesetzt wurde. Diese PD-Diskette kann sich durchaus mit zahlreichen anderen, kommerziellen Programmen messen. Der Schwerpunkt liegt allerdings weniger auf einer atemberaubenden Grafik, obwohl die EGA-Karte unterstützt wird, als vielmehr auf einer originalgetreuen Umsetzung der Angeltechnik. Zieht man die Anzahl der Fischreviere und die Auswahl an Angeln, Ködern und Schnüren ins Kalkül, erkennt man relativ schnell, daß man Monate braucht, um jede Option zumindest einmal auszuprobieren. Ein geeignetes Programm für lange Winterabende, an denen Angeln in der freien Natur so gut wie unmöglich ist. Die hier gewonnenen Kenntnisse lassen sich übrigens auch gut in die Praxis umsetzen. Zwar können die gefangenen Fische nicht verzehrt werden, aber Kurzweil ist auf jeden Fall garantiert.

Steckbrief:
Name: Disk. S-176
Quelle: PD-Service-Lage
Preis: 4,50 DM
Voraussetzung: IBM PC XT/AT bzw. Kompatible mit EGA- oder VGA-Karte.

(mm/br)

Disk. Nr. 050008

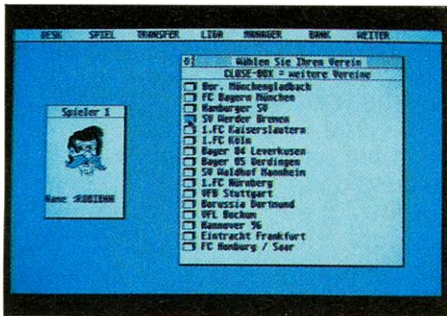
System Atari ST

Aus eins mach zwei

Freesoft Kopierservice Ludwig hat ganz nach dem Motto "Mehr Software fürs Geld" gehandelt. Aus diesem Grunde verschickt man dort die PD-Disketten komprimiert. Auf den von

FsKS-Disketten befindet sich aus diesem Grunde auch ein Entpacker, der allerdings keine PD-Software ist, also nicht kopiert werden darf – was will man auch mit einem Entpacker, wenn man den dazugehörigen Packer nicht hat? Nach dem Entpacken erhält man auf diese Weise statt einer zweiseitig bespielten Diskette zwei zweiseitig bespielte Disketten. Hinzu kommt, daß sich auf den von mir getesteten Disketten nur gute PD-Software befindet, so daß hier extrem viel fürs Geld geboten wird.

Die erste dekomprimierte Diskette enthält, schön übersichtlich in Ordner verpackt, Spiele namens Ballerburg, Dallas Oil, Hotelier und Metropolia, die wir uns im folgenden etwas näher ansehen wollen.



Bildschirmfoto Atari ST

Bei Ballerburg geht es um zwei verfeindete Königreiche, die, nur durch einen Berg getrennt, dicht beisammenliegen. Was liegt also näher, als zu versuchen, die gegnerische Burg mit Hilfe von gezielten Schüssen über den Berg zu zerstören? – Gedacht, getan: Jeder König läßt also fünf Kanonen aufstellen und diese fleißig schießen. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des Kanoniers. Er ist zuständig für den Abschußwinkel und die Menge des zu verwendenden Pulvers. Nebenbei muß er aber auch für ausreichend Kanonenkugeln und Schießpulver sorgen. Dies bekommt er auf dem Markt. Hier kann er zudem Steine, Kanonen, Fördertürme und Windfahnen zur Bestimmung von Windrichtung- und -geschwindigkeit kaufen. Woher bekommt er aber das Geld dazu? Ganz einfach: Vom armen, ausgebeuteten Volk in Form von Steuern. Sollte man diese jedoch zu hoch ansetzen, läuft das Volk zum Gegner über.

Die oben bereits erwähnten Fördertürme dienen ebenfalls zur Geldbeschaffung, präsentieren sich aber als ein leichtes Ziel. Beim König kann man sich dann ab und zu erkundigen, wie man denn so spielt. Ballerburg ist beendet, wenn der in der Burg befindliche König getroffen wurde, erst dann nämlich ergibt sich das Volk.

Wäre wohl noch zu erwähnen, daß Ballerburg allein gegen den Computer und zu zweit gegeneinander gespielt werden kann. Es besteht außerdem die Möglichkeit, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen.

Das zweite Spiel auf dieser Diskette nennt sich Dallas Oil und entspricht dem PD-Spiel, das es schon seit geraumer Zeit auf dem C-64 mit gleichem Namen gibt. Hier muß man versuchen, in möglichst kurzer Zeit (52 Züge stehen zur Verfügung) reich zu werden, indem man Ölfelder kauft, seine Mannschaften mit Bohrgestänge versorgt, auf den Feldern Ölpumpen aufstellt und natürlich dafür Sorge trägt, daß das Öl mit Hilfe von Tanklastwagen auch abtransportiert werden kann. Jetzt muß man nur noch auf den richtigen Zeitpunkt warten, um sein Öl zu verkaufen, und schon ist man ein gemachter Mann.

Aber es gibt auch noch die Gegenspieler, die natürlich das gleiche versuchen. Besonders beliebt sind die Einschränkungen der Konkurrenten durch die Tankwagen, da man erst eine Tankwagen produzierende Firma aufkaufen muß, und dann auch entsprechend die Preise diktieren kann. Last, but not least wäre noch die Möglichkeit der Sabotage: Hier kann man ganz nach Belieben Bomben legen lassen, allerdings auch für den eigenen Schutz in Form von Bombenentschärfern sorgen. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert, was sehr zum Spielspaß beiträgt, der ja sowieso immer besonders dort auftaucht, wo mehrere Spieler gegeneinander spielen können.

Einziger Wermutstropfen bei Dallas Oil ist, daß das Programm nur im niedrig-auflösenden Modus läuft, und das obwohl es sich auf einer Diskette befindet, die den Schwarzweiß-Modus unterstützt, aber wie heißt es doch so schön: "Irren ist menschlich". Auch wenn man keinen Farbmonitor besitzt, lohnt sich diese Diskette.

Mit Hotelier liegt dann wieder eine Wirtschaftsimulation vor, in der Sie versuchen müssen, sich vom Besitzer einer kleinen Pension zum Hoteleigentümer mit mehreren Sternen an der Eingangstür hochzuarbeiten. Zunächst einmal sollte man für die entsprechende Einrichtung sorgen. Anschließend ist das Personal einzustellen, und man sollte sich Gedanken über die anzubietenden Serviceleistungen wie z.B. Parkplätze, Garagen etc. machen. Wenn man dann noch fleißig in den Medien wirbt, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen, außer die Mitspieler unterbieten Ihre Preise.

Das letzte Spiel auf der ersten dekompaktierten Diskette nennt sich Metropolia und ist eine Art Regierungssimulation. Nachdem der Kanzler von Metropolia, Helmut Kahl abgedankt hat und Sie gewählt worden sind, ist es Ihre Aufgabe, über eine Legislaturperiode von 25 Jahren zu regieren. Sie können nur Erfolge verbuchen, wenn Sie Ihre Aktionspunkte auf verschiedene Bereiche verteilen und anschließend das Ergebnis Ihrer Politik betrachten. Dieses Spiel ist wohl mehr für einen Spieler gedacht.

Spiele noch und nöcher...

Auf der zweiten Diskette sind nur drei Spiele vertreten, aber die haben es in sich! Zunächst einmal das Spiel Fugger:

Wie sein bekannter Namensvetter spielt auch dieses Fugger im 16. Jahrhundert, allerdings erst in der zweiten Hälfte, nachdem der letzte Fugger das Unternehmen total heruntergewirtschaftet hat. Dieses müssen Sie nun wieder aufbauen. Es ist jedoch gar nicht so leicht, wie man sich das vorstellt.

Sie können mit verschiedenen Waren wie Stahl und Korn handeln, aber auch Schiffe, Land und Häuser kaufen. Das bringt natürlich alles Profite. Nebenbei können auch noch einige schlimme Dinge wie z.B. Brände passieren. Natürlich gibt es auch bei diesem Spiel einen Mehrspielermodus. Ich muß sagen, diese Version hat mir trotz kleinerer Mängel besser gefallen als das Original, da hier die Steuerung wesentlich angenehmer ausgefallen ist. Das einzige, was noch zu vermissen wäre, ist ein Sabotage-Überfall-Modus, aber auch ohne diese Option kann das Spiel viel Spaß bereiten.

Das zweite Spiel auf dieser Diskette nennt sich Fußball ST und stellt eine sehr gut gemachte Bundesliga-Simulation dar, die mit Vollpreisspielen sehr gut konkurrieren könnte. Es ent-

hält alle wichtigen Features, wie Spielerankauf, Mannschaftsaufstellung, komplette Einsichten in alle Spielpaarungen, die Stärke der nächsten Spielgegner und natürlich die Pokalspiele. Außerdem enthält es einige außergewöhnliche Dinge, wie das Festlegen der Eintrittspreise, Vergrößerung des Stadions und einen Mehrspieler-Modus, der bis zu vier Manager zuläßt.

Das Spiel hat eine Gem-Oberfläche und ist dementsprechend auch leicht und komfortabel zu bedienen. Nach allem, was bis jetzt erwähnt wurde, ist es wohl selbstverständlich, daß man den Spielstand jederzeit abspeichern kann. Fußball ST ist komplett in Deutsch gehalten, mit deutschem Team und Spielernamen, und kann fast allen Programmen dieser Art das Wasser reichen. Man kann getrost alle anderen Termine absagen, wenn man einmal angefangen hat, dieses Spiel zu spielen.

Als letztes auf der entpackten Diskette Nr. 050008 befindet sich eine Monopolyversion, die sich ebenfalls nicht zu verstecken braucht.

Grafisch gesehen ist sie ein Genuß, und wer schon Spaß an dem Brettspiel hatte, sollte sie sich auf jeden Fall einmal ansehen. Für alle diejenigen, die nicht wissen, was bei Monopoly angesagt ist (ein paar soll es ja wirklich noch geben), hier noch einmal in Kurzfassung die Spielregeln:

Durch geschickten Straßenkauf und das Erheben von Mieten auf diese Straßen bzw. der darauf befindlichen Häuser und Hotels muß man versuchen, den Gegner in den Konkurs zu stürzen. Das ist eigentlich schon alles.

Steckbrief:
Name: Nr. 050008
Rubrik: Strategiespiele
Quelle: FsKS Ludwig
Preis: 8,– DM
Voraussetzung: Hires-Monitor
Besonderheiten: Durch Entpackung der PD-Diskette erhält man zwei beidseitig bespielte Disketten.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)

Disk. Nr. 050005 (sw)

System: Atari ST

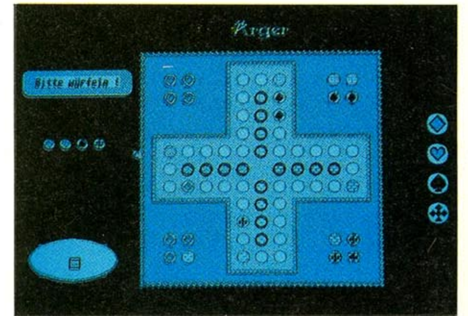
Weitere sehenswerte Spiele

Auch diese FsKS-Disk ist, wie schon oben erwähnt, komprimiert, und es befinden sich auch hierauf Spiele, die sich nicht zu verstecken brauchen. Fangen wir also mit dem ersten Programm auf der ersten dekompaktierten Diskette an:

Es nennt sich "Mensch ärger dich nicht!" und ist eine originalgetreue Umsetzung des wohl jedermann/jederfrau bekannten Brettspieles. Auch bei der Computerumsetzung sind einige zusätzliche Features eingebaut. So kann man zum Beispiel dem Würfel einen kleinen Schubs geben, wenn einem das Resultat nicht gefällt. Treibt man dies aber allzu oft, darf man sich auch nicht ärgern, wenn der Computer sämtliche Püppchen des betreffenden Spielers wieder auf die Anfangspositionen setzt. Ansonsten liegt hier ein Spiel zugrunde, das sich lohnt, wobei aber der Rechner mit Argusaugen über eventuelle kleinere Mogeleien wacht.

Dann hätten wir auf der Diskette wieder einmal einen Vertreter der Rubrik Handelssimulationen. Diesmal muß man versuchen, mit Aktien von 30 verschiedenen Autofirmen glücklich (und vor allem reich) zu werden. Auch hier ist Geschick und der "richtige Riecher" vonnöten, ansonsten kann es ganz schnell passieren, daß man "Pleite geht".

Nun folgt ein besonderer Leckerbissen für Assemblerprogrammierer und solche, die es noch werden wollen. Stellen Sie sich einmal eine Kampfarena wie im alten Rom vor. Hier werden allerdings keine Gladiatoren und wilde Tiere hineingelassen, sondern Kampfprogramme, im Assembler-ähnlichen Red-Code geschrieben, an eine zufällige Stelle gesetzt. Ziel der Aktion ist es, daß sich die beiden Programme entweder gegenseitig zum Absturz bringen, oder aber eines der Programme die komplette Arena, sprich den Speicherbereich ausfüllt und das gegnerische Programm somit im wahrsten Sinne des Wortes auslöscht. Das ganze Spiel nennt sich Krieg der Kerne (oder Englisch: Corewars). Auf der ersten Diskette liegt eine dem Original gegenüber stark verbesserte Version vor. Der Editor wurde verändert, und man kann jetzt bis zu 26 Programme gleichzeitig in die Arena lassen, deren Größe man auch noch selbst bestimmen kann. Man kann die Programme auch im One-Step-Simulator langsam austesten, um sie so optimal entwickeln zu können. Während des Kampfes kann man jederzeit ein Dump der Arena auf Diskette abspeichern, um wertvolle Erfahrungen zu sammeln.



Bildschirmfoto Atari ST

Hier noch einige Programmbeschreibungen:
Es gibt zum Beispiel ein Programm, welches die gesamte Arena langsam nach einem bestimmten Verfahren mit Nullen füllt. Erst wenn es "berührt" wird, fängt es an, wie wild zu laufen, kopiert sich selbständig immer um fünf Speicheradressen weiter nach vorne und versucht auf diese Weise, alle anderen Programme zu übermalen. Corewars ist ein Spiel, das auch an versiertere Programmierer noch Anforderungen stellt und den Benutzer so richtig in den Bann ziehen kann. In Amerika gibt es bereits eine Vereinigung von Red-Code-Programmierern, und in Japan existiert etwas Ähnliches, so daß es auch schon einen Red-Code-Standard gibt, den der hier vorliegende Assembler natürlich einhält. Es wäre schön, wenn dieses Programm auch in Europa, speziell im deutschsprachigen Raum, eine größere Verbreitung finden würde.

Auf der zweiten Diskette befindet sich die erste Version von Core-Wars, wie sie hier in Deutschland als Public-Domain-Produkt erschienen ist.

Das nächste Programm auf dieser Diskette heißt Fuffy. Fuffy, besser unter dem Namen Kniffel bekannt, ist ein Würfelspiel, bei dem man bestimmte Kombinationen mit fünf Würfeln in drei Versuchen würfeln muß. Als Kombinationen gibt es zum Beispiel möglichst viele 1-er, 2-er, 3-er...,

oder aber ein Fullhouse (jeweils zwei und drei gleiche Augenzahlen), eine Straße oder natürlich den Kniffel oder Fuffy, bei dem alle fünf Würfel die gleiche Augenzahl besitzen müssen.

Nach Fuffy wäre da noch eine Patience, die man auch in mittlerer Auflösung spielen kann. Hier muß man versuchen, Karten zu bestimmten Kombinationen zusammenzulegen.

Dann kommt Memo. Memo besteht aus einem Spielfeld mit vier Feldern, die der Computer nacheinander aufleuchten läßt. Jedes Feld besitzt ein eigenes akustisches Signal. Aufgabe des Spielers ist es nun, die vom Computer vorgegebenen Kombinationen nachzuspielen. Nach jedem erfolgreichen Versuch spielt der Computer das gleiche nochmals und drückt dann auf ein zusätzliches Feld. Somit wächst nach jeder Partie die Zuganzahl um eins an; nach einiger Zeit kommt dann natürlich eine ziemlich lange Kombination dabei heraus. Dies war der Inhalt der ersten Diskette. Auf der zweiten befinden sich folgende Programme:

Happy 4, das klassische " 4 gewinnt", diesmal jedoch auf dem Computer. Man kann zu zweit gegeneinander oder allein gegen den Computer mit mehreren Spielstufen antreten.

Die erste Version von Corewars oder Krieg der Kerne haben wir bereits oben erwähnt.

Nun folgt eine Roulette-Simulation, die sich an die Originalregeln hält, so daß man seinen Besuch im nächsten Spielkasino getrost nach Hause, vor den Computer verlegen kann. Vor dem Computer kann man zwar kein Geld gewinnen, aber auch keines verlieren.

Anschließend wäre da noch ein Brettspiel, das den PD-Autoren zum Opfer gefallen ist. Es nennt sich Scrabble. Leider gibt es hierbei keinen Computergegner, so daß man immer auf einen Mitspieler angewiesen ist. Ansonsten handelt es sich hier um den gleichen Hintergrund, wie bei dem Brettspiel auch, nur eben billiger als dieses.

Das letzte Spiel auf dieser Diskette, das mit sehr schönen Grafiken aufwartet, nennt sich Solitaire. Wir haben das Spiel schon in der Ausgabe 3/89 vorgestellt. Hier muß der Spieler auf einem Spielfeld durch Überspringen der einzelnen Steine bis auf die letzte Spielfigur, die zudem noch dazu in der Mitte stehen bleiben muß, alle entfernen. Das ist eine ziemlich schwierige Angelgenheit, sie ist jedoch zu meistern, wie ein Demo am Anfang zeigt. Es gibt zwei verschiedene Spielfelder, die englische und die französische Version. Die Spielsteine sind als Kugeln dargestellt, die hervorragende Muster, wie Marmormaserung, Gesichter, Weltkugeln und ähnliches tragen. Dieses Spiel ist ideal für verregnete Sonntage, da man sich stundenlang damit beschäftigen kann. Auch diese Diskette lohnt sich zu besorgen, allein schon wegen der großen Anzahl der durchweg guten Programme.

Steckbrief:
Name: Disk. Nr. 050005
Rubrik: Strategiespiele
Quelle: FsKS LUDWIG
Preis: 8,– DM
Voraussetzung: Hires-Monitor
Besonderheiten: Durch Entpackung der PD-Diskette erhält man zwei beidseitig bespielte Disketten.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)

Eine kleine Übersicht der Vertreiber von Public Domain, Free- und Shareware sowie Prüf-vor-Kauf-Programmen

(wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: PC

DIGITAL MARKETING D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428, oder 1295
System: C64, AMIGA

FsKS LUDWIG
Riedstr. 28
7812 Bad Krotzingen
Tel.: 07633/16994
System: C64, Amiga, Atari ST

HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA

INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, PC

KE-SOFT KEMAL EZCAN
Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel.: 6181/87539
System: ATARI XL/XE

KIRSCHBAUM MEDIENBERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA

KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333
System: C128, CPC, JOYCE

MAXON COMPUTER GMBH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
System: ATARI ST, Amiga

OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA

PD-SERVICE-LAGE, BERND SCHULZ
Hasselstr. 38
4937 Lage/Lippe
Tel.: 05232/66912
System: PC

REDYSOFT SOFTWARE GMBH
Postfach 1261
8150 Holzkirchen
Tel.: 08024/8131
System: PC

SOFT MAIL AG
(ehemals Ecosoft Economy Software AG)
Postfach 30
7701 Büsingen
Tel.: 07734/2742
System: PC, MAC, AMIGA, ATARI, C64/128, APPLE II

VERLAG NANE JÜRGENSEN
Ysenburgstr. 10
8000 München 19
Tel.: 089/1679644
System: PC

Astrid Günther Express Service
Braker Mitte 28
4920 Lemgo
Tel.: 05261/88901
System: PC

WOLF Computertechnik
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA

Österreich

PETER RAUSCHERS COMPUTERSHOP
A-1100 Wien
Weldengasse 41
Tel.: 0222/621535
System: AMIGA

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Stellvertretender Chefredakteur
Markus Matejka
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg), Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe
Joachim Freiburg, Robert Marz, Jürgen Seibel, Antje Hink, Marco Wittich, Bernhard Zarnegin, Peter Woop, Karsten Obarski
Schlußredaktion
Renate Köberich, Vera Brinkmann
Korrespondent USA:
Marshal M. Rosenthal
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke), Susanne Eska (es)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert, Heidemarie Kohlhaas, Jürgen Ludwig
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen, Michael Grebenstein
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl, Silvia Erbrich, Andrea Gundlach, Peter Gajewski
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Copyright Telecomsoft
Illustration
Heinrich Stiller, Udo Linke
Comic
Reinhard Alff, Peter Schaaff
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82,
Telefon: (0 89) 4 39 10 87,
Telefax: (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Beate Kranz
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09-0 * Telefax: 05651-80 09-33
Vertrieb
VERLAGSUNION
ERICH PABEL-ARTHUR MOEWIG KG (VPM)
Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 5707
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50/sfr 6,50/ öS 52,–
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 70,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 35,–
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 100,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 50,–
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,–
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043–608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85,
Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Fantasiewelten und fantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und sie zu kartografieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder in fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser Mann oder unsere Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips und Tricks.

DMV-Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Termine:

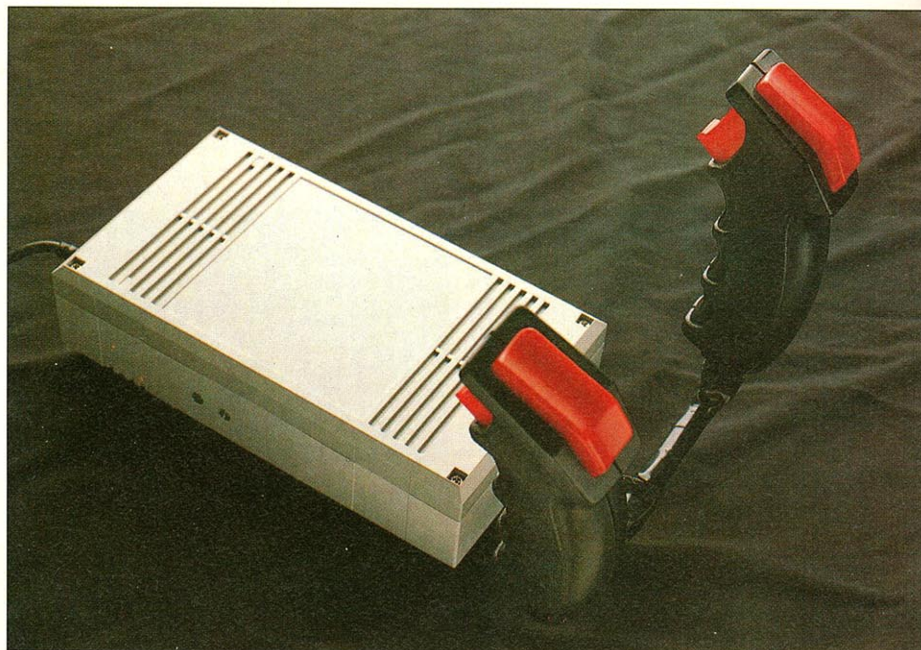
Anzeigenschluß für die Ausgabe 9/89 ist der

27.06.1989

Der Erscheinungstermin ist der

9.08.1989

Im nächsten Heft



Abheben mit JOYSTICK: Wir präsentieren eine geniale Bastelanleitung für einen speziellen Joystick für Flugsimulatoren

Software Reviews

Modem Wars - Spielen Sie gegen einen menschlichen Spielpartner per Modem! JOYSTICK hat das Programm für Sie unter die Lupe genommen.

Filmumsetzungen

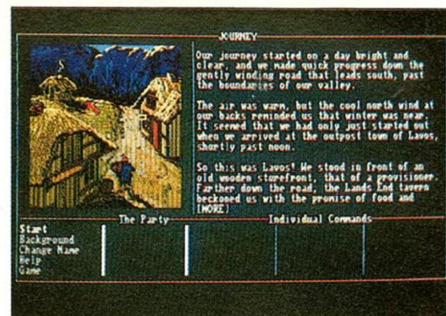
Immer mehr Video- und Kinofilme finden den Weg in den heimischen Floppyschacht: JOYSTICK hat die interessantesten Umsetzungen für Sie zusammengetragen.

Multimedia

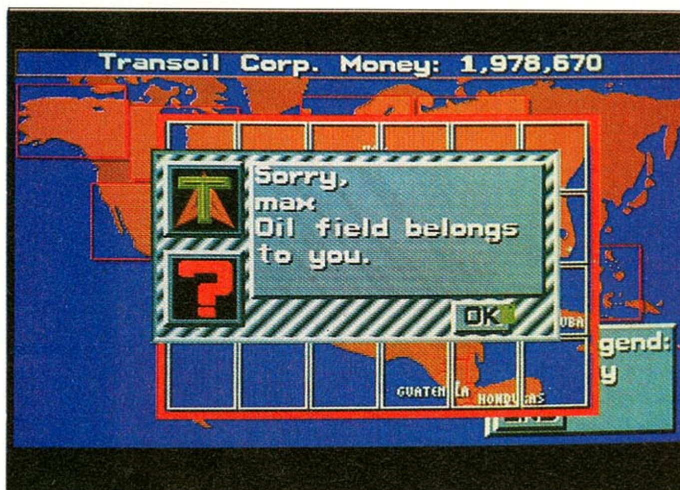
In dieser neuen Rubrik berichtet JOYSTICK über die besten Kino- und Videofilme, Bücher, CDs und vieles mehr!

Der Konverter

Auch im nächsten Heft von JOYSTICK werden wir Ihnen die interessantesten Konvertierungen bestehender Programme vorstellen.



Begeben Sie sich mit Infocom auf eine Reise mit ungewissem Ausgang!



Oil Imperium: Machen Sie J.R. Konkurrenz mit dem neuesten Spiel von Reline Software

Die nächste Ausgabe von JOYSTICK liegt ab 12. Juli bei Ihrem Zeitschriftenhändler.